Não vendemos assinaturas

Venda somente em banca

R$ 2,99

Gamenews

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

STREET FIGHTER EX 3 - PS2
SUPER MAGNETIC NEO - DC
PERFECT DARK - N64
E MUITO MAIS

CAPCOM MOSTRA QUE SABE INOVAR NESTE GAME DE LUTA ALUCINANTE

FINAL FANTASY IX

TUDO SOBRE O NOVO CLÁSSICO

GAMERS

ANO VI NÚMERO 56

R$ 2,99

SAKURA TAISEN 2

V8 - 2ND OFFENCE

K1 GRAND PRIX

SUPERBIKE 2000

TEKKEN TAG TOURNAMENT

MAIS GOLPES PARA VOCÊ ARRASAR NOS ARCADES

TOY STORY 2

AJUDE BUZZ LIGHTYEAR NESTA GRANDE AVENTURA

SAKURA TAISEN 2: HT COLUMNS

AS GAROTAS DA RED AGORA NO DREAMCAST

ISSN 1413-1471

GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo / SP
Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa, Wilson Benvenutti, Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zildete da Silva, Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais, Luís Eduardo S. Marcelino, Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Números Atrasados: Você pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com. br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas - Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Coordenação Geral: Homero Letonai
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza
Edição de Capa: Eric Araki
Revisão: Marcia Guerreiro
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade: (0**11) 3641-0444
Números Atrasados: (0**11) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

ENQUANTO O PS2 NÃO VEM...

E chegamos a mais uma edição da **Gamers** semanal. Enquanto a prometida matéria sobre o tão falado Playstation 2 não chega, nos encarregamos de trazer notícias sobre um dos games que vêm causando polêmicas na mídia: **Final Fantasy IX**. O motivo? Seu retorno de uma "novela espaço-tecnológica" para o nosso amado "romance de capa e espada". De qualquer forma, mantendo as expectativas alta na Square (afinal de contas ela "quase" nunca nos decepcionou, certo?), trazemos um preview espetacular na seção Game News, além de outras maravilhas que prometem, como **Perfect Dark** (N64) e **Street Fighter EX 3** (PS2).

Ah, então você está afim de lançamentos que você já possa pôr as mãos e jogar, certo? Bem, seguindo nossa tradição, lançamentos é o que não faltam. O Playstation vem arregaçando nos esportes com o game de kickboxe **K-1 Grand Prix** e **NCAA Mach Madness**, um basquete da respeitada EA Sports. O Nintendo 64, que esteve meio em baixa nestas últimas edições, chega arrasando com três ótimos títulos: as desventuras de Buzz Lightyear em salvar seu antigo rival Woody em **Toy Story 2**; a conversão do segundo game da série V8, **Vigilante 8 - 2nd Offense**; e o divertidíssimo **Worms Armageddon**, com as minhocas mais terroristas e com espírito de Rambo da face da Terra. Quem acha que o Sega Dreamcast ficaria por baixo se enganou feio. Quatro lançamentos marcam a semana do mais novo console da Sega: **Super Magnetic Niu Niu**, cuja versão norte-americana você confere na seção Game News; **Sakura Wars - Hanagumi Taisen Columns 2**, que une um dos mais famosos simuladores de encontro / RPGs estratégicos ao saudoso puzzle Columns; os tanques de **Wild Metal** e o gelo e os patins de **NHL2K**. Isso sem mencionar o PC, com o novo "SIM" da Maxis, **The Sims**, e o motocross estonteante **Castrol Honda Superbike 2000**. Por fim, os últimos golpes dos personagens de **Tekken Tag Tournament**, para aquecer os Arcades.

Assim, sem mais demora, vamos ao que interessa: os games!

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Disk Banca

Sr. Jornaleiros, a Distribuidora Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que traz muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome do fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 56

Prepare-se para o PS2 nos arcades!

Tekken Tag Tournament Página 54

SEÇÕES

GAMERS **REVISTA SEMANAL**

TODA QUARTA FEIRA NAS BANCAS

ÍNDICE

SEÇÕES

PRÓ DICAS — Página 26

PS — Página 32

N64 — Página 34

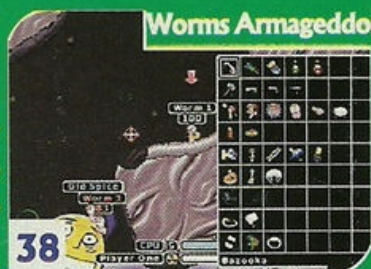
DC — Página 40

PC MULTIMÍDIA — Página 48

ARC — Página 54

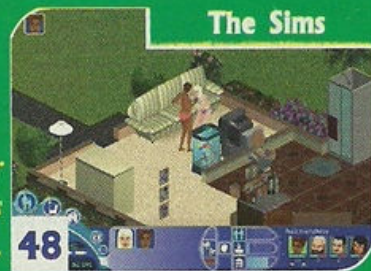
Sakura Taisen: HTC2

42 *Um simulador de encontros ou um Puzzle? Descubra aqui!*

Worms Armageddon

38 *Não sabe onde descarregar sua fúria contra o mundo? Acabou de descobrir...*

NCAA MM 2000

34 *A Electronic Arts prova que ainda é a melhor nos esportes e surpreende com este NCAA.*

The Sims

48 *O mais novo simulador da Maxis e seus "moradores virtuais".*

Gostou do filme? Então que tal ajudar Buzz Lightyear agora nos games?

Toy Story 2 34

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION 2

STREET FIGHTER EX3

Capcom / Arika
Luta - N/A
Previsto para abril de 2000 no Japão
EXPECTATIVA: ★★★★☆

O primeiro game apresentado pela Capcom na revelação do PlayStation2 foi a terceira seqüência da série Street Fighter EX, provisoriamente chamado de Street Fighter EX3. Em conjunto com a Arika, a série Street Fighter parte novamente para a terceira dimensão com novidade sobre a versão PlayStation.

Com Street Fighter EX2 já lançado para PlayStation no Japão, e com a nova mania de jogos de luta com sistema tag-team (duplas), a Capcom está se mantendo no ritmo da rival Namco e seu Tekken Tag Tournament. Infelizmente, de acordo com as novidades do Japão, SFEX3 não sairá com o lançamento do console no início de março, mas sim em abril, e isso não é mal.

Na última versão preliminar exibida, o game estava muito mais bonito e mais personagens estavam confirmados. Até agora, Ryu, Ken, Chun-Li, Dhalsim, Blanka, Guile, Balrog (Vega), Zangief, Doctrine Dark, Skullomania, Cracker Jack, Hokuto e até Sharon da última versão de SFEX2 (Plus). Há também um novo personagem chamado Ace. Espera-se outros personagens antigos (Blair, Pullum, Sagat, etc.), novos (Vulcano Rosso, Area e Nanase de SFEX2Plus) e inéditos.

Os gráficos ganharam mais detalhes. Na primeira exibição, apenas modelos simples de lutadores com alguns cenários sem detalhes foram mostrados. Apesar dos modelos dos personagens ainda serem os mesmos, até mais de 10 deles podem aparecer na tela ao mesmo tempo, o que antes era impossível para um game de luta poligonal. Mais efeitos especiais foram adicionados, como explosões e partículas de luz. Os cenários estão bem mais detalhados e as texturas surpreendem.

O sistema de duplas de SFEX3 parece ser bem evoluído. Como em qualquer game neste estilo você pode trocar de lutador a qualquer momento. A novidade é o Touch System, no qual você pode fazer combos com seus dois personagens ao mesmo tempo. Como a série é altamente baseada em combos, os cancelamentos e outros elementos de combos continuam presentes. Ao invés do Super Cancel, agora você terá o Momentary Combo, que permite a você cancelar um golpe especial em um Super Combo. Outras novas habilidades incluem a habilidade de desferir dois Super Combos com dois personagens, aumentar o poder de ataque do seu time por um tempo determinado consumindo energia da barra de Power e um novo ataque imbloqueável que substitue o Guard Break. Além disso, haverá batalhas especiais onde você terá que lutar contra times de 3 a 10 lutadores ao mesmo tempo (a maioria controlada pelo computador).

Uma das estratégias que a Capcom está implementando no esquema de luta é a alternação rápida de personagem para surpreender e continuamente manter o oponente desequilibrado. Aparentemente, um esquema rápido de botão foi colocado para os novos jogadores usarem esta técnica. Mas a Capcom está certificando-se de que os jogadores não usem esta habilidade com muita freqüência, para não tirar o balanço e a técnica do jogo.

Novos modos de jogo também foram adicionados, incluindo Arena Mode, Tag Battle, Dramatic Battle (permite 1 contra 3 ou 2 contra 1 e assim por diante), Team Battle (até 5 contra 5), e um novo Character Edit Mode. Esta é a maior novidade, um modo de jogo para você criar os seus próprios personagens, que podem ganhar pontos de experiência para adquirir novos golpes especiais. Não é tão completo quanto um Fighter Maker, mas quebra o galho.

Prelúdio

Antes mesmo do supremo sucesso da Square, Final Fantasy VIII, ser lançado no Japão, já havia rumores de que a empresa estaria produzindo a sua seqüência simultaneamente. Estes rumores parecem ter sido confirmados durante a Square Millennium – que você conferiu na edição passada –, evento no qual a gigante dos RPGs revelou seus novos projetos e games, entre os quais estava o próximo episódio da sua principal saga: Final Fantasy IX, para PlayStation.

A Revelação

Durante seu evento, a Square revelou que FFIX está basicamente pronto desde dezembro do ano passado, mas foi adiado por uma série de razões. Primeiramente, a Square Millennium já estava marcada desde setembro de 99, e fortes rumores indicavam que o próximo Final Fantasy seria revelado durante o evento. Porém, a feira da Square estava marcada para acontecer no final de novembro, mas foi adiada, para final de janeiro de 2000, por motivos desconhecidos. Na realidade, o motivo deste adiamento foi a inclusão dos projetos da empresa para o PlayStation2, como Final Fantasy X e XI e, principalmente, o serviço PlayOnline.

Enquanto isso, FFIX continuava sigilosamente sendo produzido. Sua revelação durante a Square Millennium, que finalmente aconteceu no dia 28 de janeiro, já era esperada, mas não deixou de surpreender. O game seria inicialmente lançado por volta de março, mas está atualmente programado para maio de 2000 no Japão. O principal motivo deste adiamento é o lançamento de Dragon Quest VII da Enix, que é sem dúvida alguma o game mais esperado no Japão, e nem um Final Fantasy IX teria condições de competir com ele. DQVII estava programado para dezembro de 99, e foi adiado para março, então seria mesmo uma boa que a Square lançasse seu game em maio, e não corresse o risco de competir com o título da Enix. O problema é que Dragon Quest VII recentemente foi adiado pela milésima vez, para surpresa de todos (no fundo, no fundo todo mundo já sabia que isso ia acontecer), e agora está programado para maio de 2000. Isso mesmo, a mesma época escolhida pela Square e seu mais novo episódio da maior série de RPG de todos os tempos. Será que Final Fantasy IX ainda muda de data até lá?

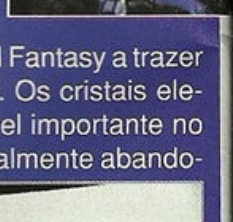
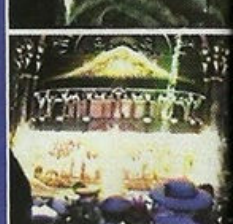
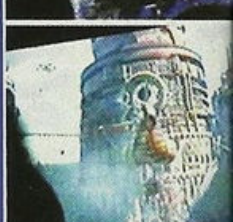
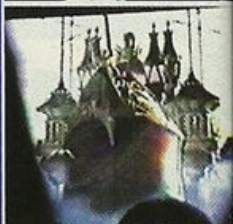
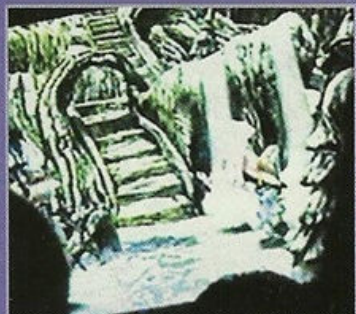
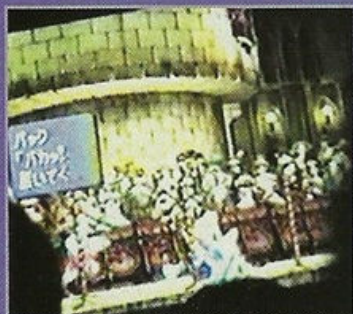
O importante é que a Square está utilizando todo este tempo para ajustar o game, fazendo uma sintonia fina no sistema de jogo, seqüência de eventos e concisão de enredo.

Outro fato curioso é que o game já está com data marcada para o lançamento no mercado americano, pouco tempo depois da estréia japonesa. A data prevista é outubro de 2000, segundo a Square Electronic Arts. Isso indica que o processo de tradução deverá ter início antes mesmo da finalização do game, nos moldes de Vagrant Story, que também terá uma conversão rápida.

De volta à época de ouro

Projetos de lançamento à parte, vamos falar sobre o jogo. Final Fantasy IX marca o retorno da série às suas raízes, com um mundo de fantasia, de espada e magia, e também com a volta de Yoshitaka Amano como character designer principal (ele tivera este papel de FFI a FFVI, e fora substituído por Tetsuya Nomura em FFVII e VIII, que agora está encarregado de FFX e XI). Isso fica claro ao se observar as imagens do game (que, diga-se de passagem, não estão com grande qualidade, pois foram capturadas a partir de uma filmagem do vídeo promocional exibido durante a Square Millennium). As influências de ficção científica de FFVII e VIII foram deixadas de lado em favor de um enredo de fantasia, nos moldes da era 16-bit, que todos pediam desde FFVI.

E por falar em enredo, pouco tempo depois do evento que divulgou FFIX no Japão, a Square revelou um pouco da história do game. Além de possuir um mundo medieval de fantasia, este é o primeiro Final Fantasy a trazer de volta a história dos cristais desde FFV. Os cristais elementais sempre desempenharam um papel importante no enredo dos games da série, mas foram totalmente abandonados desde o FFVI.

Uma das características marcantes da série é também o logo do game (desde FFIV), que sempre traz um elemento determinante do enredo. Em FFIV era o Dark Knight Cecil, em FFV um dragão, em FFVI Tina (ou Terra na versão ocidental) em uma Magitec Armor, em FFVII o meteoro e em FFVIII Squall e

Rinoa abraçados. No início e final do vídeo exibido na Square Millennium, o logo oficial de Final Fantasy IX foi revelado. Porém, ainda não foi identificado o elemento que representa o enredo do game, que só deverá ser compreensível quando a empresa revelar maiores detalhes.

Gráficos evoluídos

Em termos de gráficos, FFIX parece seguir algumas influências de Chrono Cross. O game abandona o compromisso de apresentar modelos de personagens realistas, trazendo de volta os modelos SD da série. Os estilos gráficos continuam sendo "cenários pré-renderizados e personagens poligonais texturizados em tempo real". Mas desta vez os cenários estão ainda mais vivos do que os de Final Fantasy VIII, com muito mais objetos animados e detalhes, afastando-se do look estático de alguns cenários dos dois games anteriores. O mapa continua sendo poligonal texturizado em tempo real, como os dois últimos games, e a seqüência exibida mostrava uma caravela voando sobre um castelo com um visual russo. Os personagens, por sua vez, possuem uma animação muito mais fluente, e parecem também ter vários movimentos para expressar seus sentimentos e incrementar suas atuações.

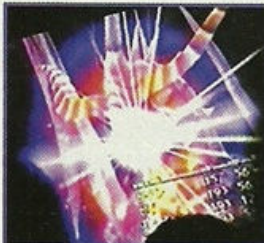
Personagens

Tocando no assunto "personagens", nenhum deles foi divulgado oficialmente, mas já era possível notar alguns no vídeo exibido pela Square. O personagem principal parece ser um jovem loiro que possui um rabo de macaco, enquanto outros incluíam um black mage (figura muito conhecida na série) e um cavaleiro. Nomes? Ainda nada definitivo, mas as seqüências de batalha mostravam quatro deles: Zotan, Pipi, Garnet e Steiner (mas sabe-se lá quem é quem por enquanto).

CGs deslumbrantes

As cenas em CG... Ahhh, que maravilha! Você tem que vê-las em movimento para acreditar na qualidade. Final Fantasy VIII havia elevado estas cenas a um padrão jamais alcançado, e então veio a Sony com seu

Legend of Dragoon para mostrar que a Square não estava sozinha na competição. Com FFIX, a empresa mostra que ainda não há quem a supere em termos de CG (e também de enredos, personagens, sistema de jogo, originalidade, etc, etc...). As CGs de FFIX trazem um nível de detalhe inacreditável, e a movimentação é tamanha que tudo parece estar vivo. O que você verá nelas? Aquilo que reflete a nova ambientação do enredo: dragões, caravelas voadoras, cidades fantásticas, demônios, anjos e destruição.

Sistema de batalhas

As batalhas seguem os moldes característicos da série, com encontros aleatórios e sistema baseado no ATB (Active Time Battle). Os gráficos poligonais texturizados em tempo real têm qualidade pouco superior a FFVIII (a Square realmente conseguiu atingir o limite do console no último game). Os efeitos das magias são impressionantes, mas o que mais chama a atenção, mais uma vez, são as invocações , como sempre exageradas. Outro retorno às raizes está no grupo de batalha, novamente constituído de quatro membros, após a redução para três personagens em FFVII e VIII. O sistema de batalha, sempre inovador (ATB em FFIV, Job em FFV, Esper e Relic em FFVI, Materia em FFVII e Junction em FFVIII), ainda não foi revelado; mas já nota-se que os personagens novamente possuem o parâmetro MP (que havia sido retirado em FFVIII, substituído pelo sistema Draw).

Apesar de trazer de volta muitos dos elementos característicos da série deixados de lado há tempos, FFIX parece também apresentar algumas inovações que foram quebras de tradição em FFVIII, como as caixas de diálogo com fundo cinza (que foram azuis em toda a série) e parâmetros flutuantes (sem uma janela de fundo) na tela de batalha.

Aguardando mais...

Espera-se agora que a Square anuncie mais detalhes do game. Em FFVIII a empresa havia realizado um evento especial só para a revelação oficial. Quem sabe FFIX não ganhe um evento para a divulgação de seu enredo, personagens, sistema de jogo, ilustrações e imagens oficiais e outros detalhes? Enquanto isso, ficam algumas dúvidas: Qual a data de lançamento definitiva? O game alcançará o sucesso de venda que foram seus antecessores, mesmo concorrendo com Dragon Quest VII? Teremos um CD com demo jogável? Só o tempo dirá...

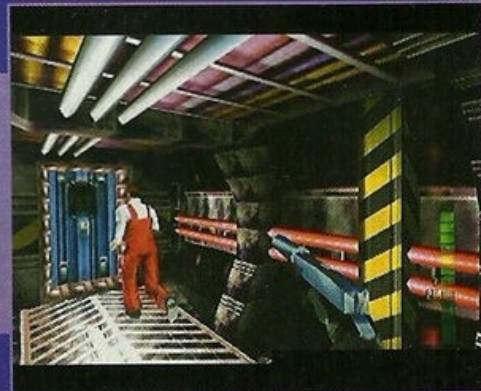
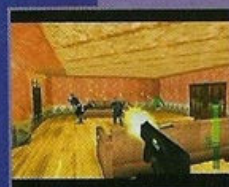
Já faz bastante tempo que a Rare anunciou o game que iria desbancar GoldenEye, que seria lançado no final de 99. Depois do último adiamento, de 4 meses, mudando a data prevista para abril de 2000, a empresa se manteve em silêncio por algum tempo, e todos ficaram imaginando como estaria o andamento do game e que mudanças ele iria receber. Mas recentemente, a Rare mostrou porque os jogadores ainda têm que esperar mais um pouco. E se você perguntar, a espera definitivamente vai compensar. Agora Perfect Dark está parecendo o verdadeiro e merecedor herdeiro do grande trono de GoldenEye como o melhor game de tiro em primeira pessoa para console.

Agora é fácil usar alguns superlativos ao descrever o trabalho da Rare, e se há um game que mereça isso agora, este é Perfect Dark. Quase tudo está parecendo sólido como uma rocha, e pronto para reassegurar aos proprietários de Nintendo 64 que eles fizeram a escolha certa ao ficarem com este console. A sua missão é simples: como um agente do ultra-secreto Carrington Institute, você deve se infiltrar na maléfica DataDyne Corporation e colocar um fim nos seus planos sombrios. Durante esta missão, você deve viajar pelo mundo inteiro, desde as alturas do arranha-céu da DataDyne até as profundezas do oceano e até uma ilha tropical paradisíaca. E tudo isso parece magnífico, com o poder do Expansion Pak de 4 MB – se você não ligar para a leve queda no frame-rate. Mesmo sem ele, contudo, você ficará impressionado o suficiente com os ambientes maravilhosos e a incrível atenção aos detalhes da Rare.

Este gênero não é chamado de "tiro em primeira pessoa" à toa: certas partes de sua missão devem ser conduzidas em total sigilo, mas a maior parte dela será gasta com puros tiroteios. E se há alguma coisa que Perfect Dark não tem escassez, são as armas! A Rare promete pelo menos um total de quarenta armas, e o acervo é belo e mortal. Talvez a mais impressionante seja a FarSight, uma arma que pode se mostrar bem eficaz para despachar novatos no modo multiplayer. Quando a arma está equipada, a tela fica verde, como se você estivesse olhando pelos olhos do Predador. A arma tem uma mira de 400 metros, então ela pode ver inimigos claramente do outro lado de qualquer mapa; alinhe o seu alvo, puxe o gatilho e espere por uma animação muito satisfatória. Outras armas memoráveis incluem a Dragon, uma arma poderosa que imita uma mina de proximidade, o Mauler (um rocket launcher) , o Klobb e a Laptop Gun. A Laptop

Gun é um pequenino e doce equipamento bélico com uma ótima função secundária: jogue-a em uma parede, e ela se torna uma arma fixa que derruba qualquer infeliz que cruzar o seu caminho. Todas as arma possuem uma função secundária – como o Cyclone, uma submetralhadora cuja função secundária esvazia o lugar inteiro. É claro, se você ficar sem armas, você pode apelar para os punhos quando as coisas ficarem difíceis...

E acredite, você terá muitas oportunidades para descarregar seu arsenal; há um funcionário da DataDyne esperando você em cada canto, desejando ser aquele que derrubará o agente do Carrington Institute. Os soldados que guardam a torre da DataDyne na primeira missão não são exatamente os sujeitos mais brilhantes, mas a IA (Inteligência Artificial) se eleva a cada fase que você passa. Na altura da missão 5, você estará disparando balas para todos os lados, na esperança de que você derrube estes assassinos antes que eles peguem você. Quando você consegue acertar um tiro, é profundamente divertido, de uma maneira muito sombria: o sangue jorra por todos os lados, e as animações de mortes são maravilhosas. Acerte alguém na cabeça, e ele irá voar para trás como se tivessem sido atropelados por uma carreta. Acerte-o na perna, e eles se agacha com a mão no ferimento (então finalize com um bom tiro no peito para selar o acordo!). Além de assistir os inimigos agonizando, você pode até ouvir os seus gritos de morte. "I don't want to die!" implora um vilão. "Somebody shoots her!" grita o outro, enquanto você enterra uma bala no seu estômago. A mais incômoda, no entanto, é quando você perfura alguém na cabeça por trás, bem na nuca, e ouve um grito de mulher. Talvez a DataDyne seja uma empresa que oferece oportunidades iguais...

Os design das fases faz muito mais do que disfarçar os ambientes de exploração de Donkey Kong 64 e Jet Force Gemini... Tudo em Perfect Dark parece ajustado, desde os andares realísticos do arranha-céu da DataDyne até o layout da vila na ilha. O maior problema de Turok 2, por exemplo, é a maneira com que as fases são espalhadas dispersamente – enquanto que a Rare certificou-se de que todos os mapas em Perfect Dark se encaixassem perfeitamente. Conforme você escala o arranha-céu logo no começo, você tem que se

lembrar qual elevador vai para qual andar, e em que ponto você tem que pegar escadas para evitar contato com o inimigo. É bom ver uma arquitetura sensível em um gênero que não é exatamente conhecido por isto.

Perfect Dark vem com 5 modos de jogo:

Carrington Institute: É como se fosse uma área de treinamento, totalmente equipada com uma galeria de tiros uma câmara holográfica, onde você pode aprender como vencer oponentes em combate de mãos limpas. A galeria de tiros premia você com medalhas de ouro, prata ou bronze, dependendo do seu desempenho com uma arma específica. Mas não pense que você vai ligar Perfect Dark e começar a treinar com uma FarSight; você precisa encontrar uma arma antes que você possa praticar com ela na galeria de tiros. Um hangar subterrâneo mostra alguns dos veículos usados em Perfect Dark, como a prancha voadora.

Solo Missions: O principal de Perfect Dark. Este é o modo de 1 jogador, onde se desenvolve a história.

Combat Simulator: A Rare também preparou algumas missões simuladas (não diferentes daquelas achadas em Metal Gear Solid) para você praticar suas habilidades de super agente. Nem todas as missões estarão abertas logo no início; quanto mais completar, mais irão se abrir. E se você terminar todas as missões, algumas surpresas podem aparecer...

Co-Op Mode: Este é uma dádiva. A DataDyne não está para brincadeiras, então não seria nada mal dar algum reforço para Joanna Dark. Neste modo, a tela fica dividida no meio, e os dois jogadores devem montar sua estratégia juntos para acabar com a corporação do mal. Há algumas poucas escolhas disponíveis para o segundo jogador, como Velvet Dark – um personagem que parece mais um coveiro do que um espião. Esperamos que este modo adicione bastante replayability a Perfect Dark.

Counter-Operative Mode: Este é o motivo da sua espera de mais quatro meses... A Rare disse a Nintendo que eles tinham algo especial planejado, e se isso foi bom o bastante para a Nintendo adiar o projeto, então é bom o bastante para todo mundo. Neste modo, um jogador assume o papel de Joanna, enquanto o segundo jogador é, bem, todos os outros. O segundo jogador entra e sai do corpo dos vilões, tentando impedir Joanna de completar sua missão. Isso, cara, é muito legal.

Naturalmente, este não poderia ser nenhum tipo de sucessor de GoldenEye sem um doce modo multiplayer, e Perfect Dark parece não desapontar nesta categoria. Além de garantir opções de deathmatch, a Rare está incluindo mais coisas. Perfect Dark suporta até quatro jogadores em um deathmatch – mas para deixar as coisas realmente quentes, a Rare criou uma gangue de robôs conhecidos como "simulants". Mas estes simulants não são apenas unidades estúpidas, eles são máquinas astuciosas, com personalidades diferentes – como o Pacifist Simulant, que vaga pelas fases tentando pegar as armas para que você não as possa usar. Obviamente, o que você deve fazer, é justamente acertar este cara... O Coward Simulant se esconde da ação. O Turtle Simulant essencialmente é uma unidade que foge para um canto e pega qualquer um que passar por ali. O Fist Simulant sempre mostrará seus socos. O Kamikaze Simulant não tem problemas e admitir a derrota, mas se ele vai morrer, ele não vai sozinho. O Vendetta Simulant escolhe um jogador em particular e concentra o seu arsenal de fogo nele. E o Revenge Simulant – o pior de todos – carrega um rancor sério. Qualquer um que atire no Revenge Simulant instantaneamente assina sua própria sentença de morte; este robô vai abandonar qualquer outro jogador na tentativa de caçar até a morte aquele que o atingir. A única maneira de tirar o Revenge Simulant da sua cola é esperar que algum outro jogador cometa o mesmo erro burro de atirar nele. Cada simulant tem vários níveis de dificuldade também, desde "normal" e "perfect" até o supremo caçador, "dark". Se um Revenge Simulant em dificuldade Dark escolher você, pode até largar o controle – este é um adversário que você não quer atrás de você.

A Rare havia anunciado ainda que o jogo permitiria transferência de dados a partir do 64GB Pak, para pegar fotos tiradas de você ou seus amigos na GameBoy Câmera e então aplicá-las no rosto dos personagens no modo multiplayer. Infelizmente, este recurso foi tirado do game devido a dificuldades técnicas. Contudo, o game ainda suportará o 64GB Pak para transferir os dados entre esta versão e a do portátil (que será em um estilo diferente), mas não foi divulgado o tipo de dado que será compartilhado.

Perfect Dark é um jogo da Rare, então provavelmente não é nem preciso dizer que ele é uma pérola para os olhos; Perfect Dark é surpreendentemente colorido, particularmen-

te para um thriller tecno. Naturalmente, os laboratórios subterrâneos da DataDyne são de aço, em cores frias, mas as paredes da vila na ilha são pintadas de cores vivas. Os escritórios da DataDyne são cheios de banners azuis brilhantes, lasers vermelhos que voam pelo ar, e vasos com plantas que fornecem um verde vivo. Mesmo em resolução média, o jogo é muito agradável aos olhos, apesar do frame-rate ser um pouco duvidável a este ponto – especialmente quando você olha para fora e muitos soldados da DataDyne entram em cena. Obviamente, isto deve ser resolvido nos próximos meses, e esperamos que isso seja totalmente resolvido... é muito irritante quanto a taxa de animação cai e você perde um tiro importante porque o frame-rate não conseguiu ser rápido o bastante. O modo de alta resolução pode ser outra questão à parte. Mesmo com os 4MB extra, o Nintendo 64 ainda tem problemas ocasionais para exibir gráficos pesados em uma taxa sólida de 30 fps.

As cenas cinematográficas são fantásticas, e durante os próximos meses, esperamos que elas fiquem ainda melhores. A aproximação de filme está ficando cada vez mais importante nos games (finalmente!) , e a Rare se recusa em decepcioná-lo neste departamento. Espere por cenas de alta qualidade, completas com atuação de voz, para enriquecer a rica história do game...

O som é igualmente bom. O Dolby Surround nunca soou tão bem em um game quanto em Perfect Dark, e por uma boa razão; o áudio é extremamente importante para a jogabilidade. Você deve ouvir os inimigos vindo na sua direção, como o helicóptero de ataque que circula o prédio da DataDyne. Um tiro da pequena arma do helicóptero vai dividi-lo ao meio, então você deve ouvir de qual direção ele está vindo. Quando ele sobir, você abaixe e esconda-se – e se você for bom o bastante, atire um foguete e mande um milhão de peças da melhor arma da DataDyne para o chão.

Perfect Dark é definido na categoria M (para a idade adulta) pela ESRB; há uma linguagem rude, mas a razão principal para isso é que os chãos da DataDyne ficarão vermelhos de sangue. Baldes do líquido vermelho voam por todo lugar, espalhando-se nas paredes após tiros certeiros na cabeça, ou pingando dos tetos quando você atinge um franco-atirador de longe. É agradável ver a Nintendo lançando títulos para maiores, e recusando-se a mudar o conteúdo apenas para fazer mais algumas vendas; infelizmente, isso significa que o jogo não receberá uma cuidadosa campanha de marketing como os títulos feitos para a galera do triciclo. Mesmo assim, uma divulgação boca-a-boca dos jogadores levará este título para as alturas de GoldenEye.

Dez de Abril está chegando – e quando a escuridão finalmente chegar, está garantido que você não ficará desapontado. Já estava na hora da Rare trazer de volta o seu toque de Midas... A melhor coisa que se pode dizer sobre Perfect Dark é que aparentemente eles o trouxeram de volta.

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST / ARCADE

POWER STONE 2

Capcom

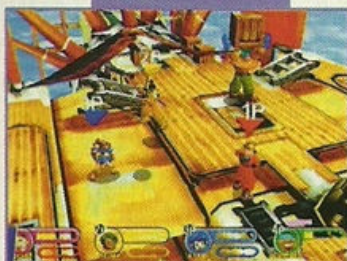
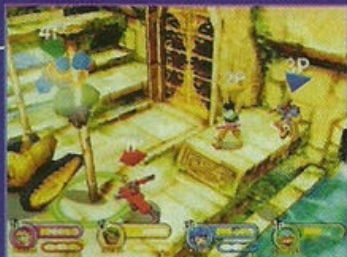
Luta - GD

Previsto para abril de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★☆

Continuando com seu suporte sólido para o Dreamcast, a Capcom anunciou recentemente muitos novos títulos para o console, incluindo o prometido Power Stone 2. Se você está preocupado que a seqüência possa cair vítima da síndrome "mais do mesmo" pela qual a Capcom é conhecida, você pode ter uma agradável surpresa. Novos personagens? É claro. Novos ambientes? Sim, e eles estão ainda mais interativos que antes. Quatro jogadores ao mesmo tempo??? Apenas continue lendo...

O Power Stone original foi diferente de tudo que a Capcom já tinha feito, e não se parecia com nada até então visto no gênero luta. Grandes arenas poligonais oferecendo movimentação livre em 3D, a habilidade de interagir fortemente com o ambiente, e jogabilidade simples mas divertida fizeram do jogo um sucesso de vendas.

No entanto, como muitos títulos inovadores, o game tinha algumas pequenas falhas. Pelo fato do jogo ter sido desenvolvido para ser simples e acessível a um público mais amplo, Power Stone era facilmente dominado e logo se tornou repetitivo para alguns jogadores. As lutas frequentemente consistiam no abuso de pulos com chutes para

garantir rapidamente as pedras do poder que o deixavam em um estado evoluído.

Então, Power Stone 2 será capaz de superar este problema? Parece que a ação de quatro jogadores simultâneos pode muito bem ser a resposta. Os controles simples do game original parecem ser facilmente adaptados para uma pancadaria multiplayer, e você pode apostar que adquirir todas as três pedras do poder será muito mais difícil. Além de tomar parte em uma luta no estilo "cada um por si", a Capcom revelou que você também poderá escolher um lado e lutar em times. A acessibilidade do primeiro game deverá continuar nesta seqüência, então você não terá muitos problemas em reunir outros jogadores.

Só estas novidades já deixariam qualquer fã do original excitado, mas isso não é de maneira alguma a única melhora programada. Os próximos da lista são melhores estágios e um grau ainda mais alto de interatividade ambiental. As imagens mostram que os estágios estão menos estáticos do que era e veículos controláveis foram adicionados a este mix também. Um estágio tem os personagens lutando em uma queda livre pelos ares e então continuando a batalha no chão onde varas, uma escada e um tanque esperam para ser usados. Outro estágio mostra os lutadores no oceano onde eles devem nadar desesperadamente através de icebergs para chegar a um par de navios. Nos navios, os jogadores podem usar enormes armas fixas ou tentar quebrar caixas no deck para encontrar armas. Outros estágios incluem um castelo sombrio, uma tumba egípcia e uma estação espacial.

Secret Princess JULIA

Todo o elenco original (pelo menos os 8 principais: Fokker, Ayame, Wang Tang, Rouge, Gunrock, Ryoma, Jack e Galuda; sem contar os chefes) está de volta para lutar nestes novos ambientes. E estreando no mundo de Power Stone estão o pistoleiro Accel, o chefe de cozinha do mal Gourmand, o garoto Pete e a princesa Julia.

Invention Boy PETE

Graficamente, o jogo parece estar a par com o seu predecessor, o que é impressionante levando-se em consideração que agora há quatro personagens se movimentando ao invés de dois. Quando todos estão na tela ao mesmo tempo, os modelos parecem ficar um pouco pequenos, mas se o primeiro game for alguma indicação, você pode esperar ângulos de visão dramáticos para Super Moves e coisas do tipo.

Evil Cooker GOURMAND

Se Power Stone 2 conseguir manter o seu potencial enorme, ele pode acabar sendo um dos principais jogos de grupo do ano. As versões Dreamcast e arcade (rodando na placa Naomi) devem chegar ao Japão simultaneamente por volta de abril, e elas poderão trocar informações com o uso do VMS, mas o tipo de informação ainda não foi divulgado.

Cool Gunman ACCEL

Uau! A Genki está se tornando uma produtora premiada para a comunidade Dreamcast, tendo feito a conversão do arcade para Dreamcast de Virtua Fighter 3tb e Virtua Striker 2 Ver. 2000.1 e também o ultra original Tokyo Xtreme Racer (Shutokou Highway Battle no Japão). A última produção da empresa, Super Magnetric Neo (Super Magnetic NiuNiu no Japão, lançado recentemente), é, acima de tudo, um game de plataforma no estilo de Crash Bandicoot da Naughty Dog, e a Crave recentemente revelou que mais uma vez terá a honra de trazer o projeto para o mercado americano.

O jogo acontece em um parque de diversões temático de "Ação Super Magnética" chamado Pao Pao Park. Este lugar é alimentado magneticamente, assim como muitos brinquedos que você encontra em parques de diversão na vida real. Infelizmente, o Pao Pao Park foi fechado pelos vilões da Família Pinko (ainda bem que isso nunca acontece na vida real!) que estão remodelando o lugar com Gimmicks, armadilhas magnéticas de formas variadas. Você toma o controle de um robô chamado Neo (NiuNiu na versão japonesa) em uma aventura para derrotar Pinko e restaurar a paz no Pao Pao Park.

Hmm... o forte dos jogos de ação/plataforma realmente não é a história (apesar desta nos parecer totalmente legal!). A jogabilidade é o que conta, e parece que a Genki seguiu os mesmos passos de alguns ancestrais bem sólidos. Você pode ter uma boa idéia do que esperar do título imaginando uma versão de Crash Bandicoot com 60 frames por segundo, completa com a jogabilidade livremente linear. Você joga através de várias fases temáticas, variando desde uma fase na selva, que é a introdução do game, até as fases no gelo e no velho-oeste.

No entanto, isso não é apenas Crash Bandicoot rodando no Dreamcast. A Genki adicionou alguns mecanismos inovadores no estilo plataforma, envolvendo o tema do jogo, em sua natureza magnética. Seu personagem tem duas formas de magnetismo, Positivo (representado pela cor vermelha) e Negativo (cor azul), que devem ser utilizadas de maneira correta contra os inimigos. Os opostos se atraem, e os iguais se repelem. Então atinja um inimigo carregado negativamente com um disparo positivo, e ele virá até você; desta forma, Neo prende-o em uma caixa, que pode ser arremessada em outros inimigos. Por outro lado, atirar em um inimigo carregado positivamente com um disparo positivo irá afastá-lo de Neo.

O magnetismo também funciona ao interagir com o ambiente, em particular com os Gimmicks que foram espalhados pelo Pao Pao Park por Pinko. Um Gimmick pode aparecer em várias formas, incluindo plataforma e pêndulos. Gimmicks vermelhos são carregados de polaridade positiva, enquanto os Gimmicks azuis são carregados negativamente. Atire em uma plataforma Gimmick vermelha com um disparo negativo, e ela virá na sua direção. E então você poderá usar a plataforma para prosseguir. Quer lançar o seu personagem para o alto a partir de uma plataforma vermelha que está em baixo de você? Então atire com um disparo positivo para baixo. Neo será lançado lá para cima! A Genki também colocou um tipo de sistema inércia no jogo, então o timing e o impulso definitivamente têm um papel determinante em seu progresso pelas fases.

Você pode até estar pensando "Um jogo de plataforma? Ahh... Que é isso, como ele pode ser original o bastante para merecer algum destaque?" Preste muita atenção, nós estamos falando de games de plataforma de verdade! Não há nenhum game de plataforma tradicional no Dreamcast até agora, e todos os jogos previstos neste gênero, como Rayman 2 e Croc 2, são no estilo de exploração livre de Mario 64. Você não gostaria de um Tomba, ou um Crash Bandicoot, ou quem sabe até um Clockwork Knight? – algo que lembre um game puro de plataforma da era 16-bit, onde seu progresso é basicamente linear. Nestes títulos agora raros, você tem que usar quaisquer mecanismos de jogo que estiverem disponíveis para você progredir – neste caso, as habilidades magnéticas de Neo.

A versão japonesa de Super Magnetic Neo (NiuNiu) já foi lançada recentemente, e a Crave está acelerando o processo de conversão para logo trazer o game para o ocidente.

GAMERS

Espaço do LEITOR

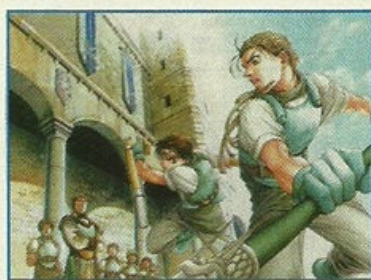
Edição 56

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

?

Hello, galera da Gamers! Meu nome é Andrea e acho que essa é a 3º ou 4º carta que mando pra vocês. Fico muito triste por vocês não responderem minhas perguntas. Vocês realmente lêem todas as cartas que chegam aí na redação? Bem, sabe que horas estou escrevendo essa carta? Hum, já passa das 3:00 da manhã e vocês se perguntam: "Por que essa doida está escrevendo carta a uma hora dessas???" Bem, eu terminei Suikoden II e fiquei meio triste com o final: não fiquei sabendo o que aconteceu com o Jowy. Aí, li na Gamers 33 que há 3 finais diferentes e BEM diferentes. Como eu faço pra ver os outros 2 finais? Ah, e tem dois personagens o Mazios e o Genshu que eu não consigo pegá-los para o meu grupo, o que faço? Tem como evitar que a Nanami morra? Fiquei super triste quando ela morreu, foi um choque para mim, afinal ela é a "big sister" do Shaw... Please, por favor, responda às minhas perguntas!!! Fiquei tão encantada com Suikoden II, que até penso em comprar o 1º Suikoden... Os únicos jogos que também me vi envolvida foram Tales of Destiny, Xenogears e Star Ocean II. É possível uma estratégia completa com Suikoden II? I beg you, eu imploro de joelhos, eu faço qualquer coisa, mas pelo amor de Deus respondam às minhas perguntas, pois não tenho a quem recorrer, a não ser vocês, my last hope! Se não der para publicar na revista, poderiam me mandar as respostas via correio? Ou então, mande as respostas através da Pró-Dicas, please, please. Obrigada pela atenção e que vocês sejam uma das 108 estrelas do Destino. PS1: Agora vou dormir. ZZZZZ. PS1: Só mais uma pergunta: meu memory card vive apagando todos os meus jogos salvos e queria saber por quê (Ah, estou escrevendo por telepatia, deixa eu voltar a dormir...).

ANDREA A. O. HAYASHI — **SÃO PAULO - SP**

*Olá, Andrea! Tudo bom? Não fique triste. Afinal de contas, como dizem, "água mole em pedra dura tanto bate até que fura" (brincadeira!)! Além disso, apesar dos comentários que já tivemos a oportunidade de testemunhar ("Não, que esses caras não lêem nada. Primeiro ****** todas, e então fazem ******, **** para só então ******, sem mencionar que eles **** todas elas!", seja lá o que signifiquem esses asteriscos todos...), asseguramos a você que lemos todas as cartas que chegam aqui. Além disso, passar das três da madrugada é normal por aqui. Alguns ficam no telefone até esta hora, outros em rede, alguns jogando e outros trabalhando mais perdido no mundo dos sonhos que na realidade. Mas deixemos isso de lado e vamos às perguntas! Primeiramente, você deve apenas ter vencido a Beast Rune no castelo de L' Renouille, o que não significa exatamente terminar o game. Mesmo sendo o soberano de Highland, Jowy (aliás, reparou como este jogo contém o PIOR trabalho de tradução já visto desde Final Fantasy Tactics? Muitos nomes foram adaptados de forma errônea e muitas palavras em inglês escritas de forma erradas, como na sentença "Don't **waist** your money! / Não **quadril** o seu dinheiro!" ao invés de "Don't **waste** your money / Não **gaste** o seu dinheiro!"; isso sem mencionar que o nome de alguns inimigos mais raros sequer receberam tradução, aparecendo seus nomes originais em Hiragana e Katakana! Jowy, por exemplo, é chamado de Joey, Jouy e até mesmo de Joy durante o game) jamais se esqueceu do pacto que ele e... Hmm... Shaw (você batizou nosso herói de Shaw? Não tinha um nomezinho melhor não?) fizeram antes de saltar na cachoeira após debandarem da jovem Unicorn Brigade. Assim, quando perguntarem a você se você quer ser o líder do novo estado formado pela união das facções rivais, negue (a terceira opção; a primeira delas leva você ao final ruim, que você deve ter visto) e receba as bençãos de Flik e Viktor. Retome à sua cidade, Kyaro, e siga à nordeste, para encontar o local onde tudo se iniciou. Lá você encontrará Jowy, muito pálido... Apesar do herói dizer que não há mais necessidade de lutar, ele insiste em desafiá-lo para uma "última batalha". Se você derrotá-lo ou participar das duas lutas sempre defendendo (não se preocupe pois Jowy não o atingirá até a morte), e não tendo conseguido todas as 108 estrelas, surge um segundo final onde Jowy explica estar à beira da morte por ter usado em excesso a Sword Rune... Agora, se você salvou a vida de Nanami, haverá um terceiro final, onde todos acabam felizes como antes. Quanto a Mazus e Genshu são os dois últimos personagens que*

GENSO SUIKODEN II

GENSO SUIKODEN II

Genso Suikoden II

você consegue, pouco antes da tomada de Matilda. Você encontra Genshu em Coronet, nas docas. Ele é um profundo conhecedor de armas e só se unirá ao grupo se você estiver carregando uma arma realmente poderosa (em outras palavras, tenha a arma de "Shaw" em nível 15 ou superior). Com isso, ele irá para o castelo. Já Mazus, um mago extremamente poderoso, você consegue tendo as 107 estrelas e retornando à Crom Mines após derrotar pela última vez Neclord com o poder conjunto da Star Dragon Sword, do sangue de Kahn e da vampira Sierra. Retorne até lá com um nível considerável (acima de 60) e ele ficará feliz em ajudá-lo. Apenas depois de pegar todas as 108 estrelas você terá a opção de salvar Nanami durante a emboscada de Gordeau. Quando os arqueiros prepararem para disparar as setas e Nanami for rebatê-las, você tem cerca de 1 segundo para gritar "Nanami!" (a primeira opção). Mas não se esqueça que o game possui um sistema de relacionamento e ela somente viverá se o herói foi bom para ela (isso inclui todas as respostas dadas até agora a ela e as vezes em que ela tombou em batalha). Se tudo isso der certo, ela ainda será atingida pela flecha mas, ao invés do Dr. Huan sair para dar a má notícia, ele chamará Shu para dentro da sala. Ela continuará em estado de coma, mas isso mudará no final... Agora, se você realmente encontrar Genso Suikoden I na versão norte-americana, pode se considerar uma pessoa de sorte. Atualmente o game é uma raridade, uma peça de colecionador que não se encontra facilmente, o que é uma pena pois assim torna-se impossível conseguir alguns bônus especiais para alguns personagens que retornaram (como Flik, Viktor, Luc e tantos outros), entender mais sobre a história (quem foi Odessa, a amada companheira de Flik a quem ele atribui toda a sua visão de mundo e capacidade de amar...) ou conseguir personagens secretos (como o próprio herói do bo / bastão, McDohl). A respeito da estratégia... Bem isso depende muito da quantidade de pedidos que recebermos. De qualquer forma, aqui estão suas respostas sem que você precisasse "fazer qualquer coisa" ou "implorar de joelhos". Agora... Será que você poderia nos ensinar a escrever por telepatia estando dormindo? Isso seria de grande ajuda para nós e nossas olheiras agradeceriam!

Final Fantasy VIII - Poké-Force

E aí, pessoal da Gamers, já é a quinta vez que escrevo (para vocês) e cês nunca me respondem. Qualé? O qué qui eu tenho de fazer pra aparecer na Gamers? Pular de para-quédas sem para-quédas? Esquiar num barranco que acaba num lago de jacarés, na hora do almoço, numa tempestade, com um pára-raio na cabeça, gritando "Don't cry for me Argentina"? A revista está demais, só falta uma coisa pra arrebentar, minha carta! Tenho algumas dúvidas sobre Final Fantasy VIII e ficaria feliz se me respondessem ou publicassem as respostas: **1º)** Vocês poderiam resumir como ou onde acho todos as GFs (ou pelo menos as mais fortes)? **2º)** Como faço para o Phoenix Pinion aparecer quando todos morrem? **3º)** Como enfrento o Omega Weapon, que vocês disseram para a Karen Maeda, na edição 43? Tem a ver com aquele sino que toca durante 1 minuto? **4º)** Aquele cara que aparece no meio da batalha depois que Seifer mata o Zantetsuken, ele surge aleatoriamente ou, tem umas manhas? Acho bom terminar por aqui, sei quando parar. Me respondam, please? Valeu. Comecei no mundo dos RPGs há pouco tempo e fiquei hipnotizado por eles. Adios!

Guarujá - SP — **Everton L. Vicente**

*Olá, Everton, nós agradecemos por sua devoção mas... Hmmm dispensamos sua performance de "Don't cry for me Argentina". De qualquer forma, agradecemos pela modéstia e aqui vão as respostas mas... Bem, é engraçado a forma com que você chama os membros da Guardian Force... Zantetsuken? Phoenix Pinion? Ah, tá. É como chamar Ryu de Hadouken e o Ken de Shoryuken... De qualquer forma vamos lá! 1º) Todo membro da GF é poderoso, independendo de sua forma de atuação. Shiva é a senhora do gelo e ninguém causa mais dano que ela em inimigos com fraquesa em Ice. O mesmo vale para Cactuar / Sabotender, Ifrit e até Carbuncle, que tem seu poder máximo na defesa contra magias. Dito isso, vamos às suas localizações; **Quezacotl e Shiva** - você encontra na carteira de Squall, verificando a rede interna e acessando o devido link; **Ifrit** - apenas derrote-o na Cave of Fire durante seu teste de campo; **Siren** - dê Draw em Elvoret durante o teste em Dollet; **Brothers** - vença Sacred e Minotaur na Tomb of Unknown King; **Diablos** - vencá-o usando o item Magic Lamp dado por Cid antes de partir para Timber; **Carbuncle** - dê Draw em Iguions durante a parada da feiticeira e o salvamento de Rinoa; **Leviathan** - dê Draw em Norg quando enfrentá-lo na Garden de Balamb; **Pandemona** - dê Draw em Fuujin*

Os Melhores do Mês

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circúito.

2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.

3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.

4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.

5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

Sega Dreamcast

Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode

Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

Nintendo 64

Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circuito Dolphin Park

Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circúito Metro Madness

Sony Playstation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries

Jogo 2 - *Gran Turismo 2*
Quesito: Melhor tempo no Seattle Circuit

Os Recordes

Sony Playstation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 (The Mercenaries)*
1º - Alexandre Lopes (Mik $2543)
2º - Tarcísio Lopes (Mik $2518)

Nintendo 64

Jogo 3 - *Diddy Kong Racing*
- Circúito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circúito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)
- Circúito Jungle Falls
1º - Alexandre Lopes (0:54:85)
2º - Janio Lindemann (0:55:81)

Jogo 1 - *Wave Racer*
- Pontuação do Stunt Mode no Dolphin Park
1º - Alexandre Lopes (16.536)

durante a batalha na cidade de Balamb; **Cerberus** - vença-o durante a invasão da Garden de Galbadia; **Alexander** - dê Draw em Edea quando for enfrentá-la, logo no final do CD 2; **Doomtrain / Grasharaboras** - encontre o Salomon Ring em Tear's Point e use-o tendo em seu inventário 6 Marlboro Tentacle, 6 Remedy + e 6 Steel Pipes; **Bahamut** - vença-o em Deep Sea Research Facility; **Jumbo Cactuar / Sabotender** - vença o grande Cactuar no Cactuar Desert; **Tonberry King** - vença 20 Tonberries em Centra Ruins e ele aparecerá para enfrentá-lo; **Eden** - dê Draw em Ultimate Weapon na Deep Sea Research Facility; **Odin** - Vença-o em Centra Ruins; **Gilgamesh** - tenha Odin durante a invasão de Lunatic Pandora e enfrente Seifer; **Phoenix** - use os itens Phoenix Pinion durante as batalhas; **Moomba** - use o item Friendship Proof durante as batalhas; **Moogle** - use o item Moogle Charm durante as batalhas; **Chicobo / Chocobo / DeguChocobo** - use o item Gysahl Greens durante as batalhas. **2º)** Bom, Phoenix Pinion NÃO aparec durante as batalhas. O que aparece é a Phoenix, que depois de você utilizá-la pela primeira vez começa a aparecer aleatoriamente, em espcial quando há algum personagem morto. Em outras palavras, confie na sorte. **3º)** Exatamente. Primeiro você deixa seu grupo mais forte no Exchange Point próximo da catedral. Em seguida, seu outro grupo deve ativar o sino e ir rapidamente ao Exchange Point para você, como o primeiro grupo, enfrentar Omega. **4º)** Depois que Seifer VENCE (e não "mata") Odin, que tentou desferir seu Zantetsuken ("Iron Cutting Sword" desde FFV; algo como "Espada de Ferro Cortante", sendo Zan = Corte, Tetsu = Ferro e Ken = Lâmina, Espada), surge Gilgamesh, um dos últimos chefes de Final Fantasy V, que agarra a Iron Cutting Sword e adiciona à sua coleção. A partir daí ele vai começar a aparecer aleatoriamente durante (e não somente no início) as batalhas para usar uma de suas quatro espadas: Excalibur, Excalipoor, Masamune (sim, "aquela") e Iron Cutting Sword. Assim, não há "manhas" para ativá-lo. Respondidas as suas perguntas?

PS ESPECIAL: AGRADECEMOS AO LEITOR BRUNO N. RABIO (SÃO PAULO - SP) POR SUA CARTA DE 13 PÁGINAS DE ELOGIOS E SUGESTÕES. TÁ VENDO? VOCÊ DUVIDOU QUE A GENTE LIA, CERTO?

FINAL FANTASY VIII - POKÉ-FORCE

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Fighting Club**
R. Soão Batini, 2-50, Jardim Godoy, Baurú - SP CEP 17021-360
Para se associar mande qualquer dica de qualquer jogo de luta de PS. Respondemos dúvidas, enviamos jornalzinho com vários truques e muito mais!

2. **Equipe F.A.**
R. Clara Kuchenny, 373, Abranches, CTBA - PR CEP 82130-380
Enviamos, trocamos e recebemos dicas e informações sobre Pokémon! Temos camisetas de RPG! Para entrar fazemos um teste sobre video-game e Pokémon.

3. **Master Killer Game Club**
R. Ametista, 220, Iguaçu, Ipatinga - MG CEP 35162-018 Fone / Fax: (0**31) 821-6012
Somos especializados em dicas, macetes e códigos para Game Shark para PS e N64, e também dicas e macetes para PC (especialmente Age of Empires).

4. **The Best Players of Games**
R. Criciúma, 644, Cohab A, Gravataí RS CEP 94050-060
A carta deve conter o nome do clube e de Clairton R. da Silva. Enviando uma foto 3x4 e R$2,50, o sócio receberá em casa sua carteirinha e um jornalzinho com dicas e novidades sobre N64, PS, DC e GB.

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

FRASE DA SEMANA!

"Toda regra tem sua exceção. Então isso tem uma exceção, logo que tem uma regra, o que tem outra exceção pois já virou outra regra..."
— Patrick Seabra Guimarães, Goiânaia - GO

Ok, nós corrigimos desta vez...

E aí galera da Gamers, preciso que tirem minhas dúvidas sobre alguns jogos, pois da última vez que precisei de ajuda com meu vídeo game, chamei o homem-cueca, aí ele me achou com cara de "praiboy", me levou 100 conto (mais o dinheiro do busão) e falou que ia chamar uns "manos" pra me dar uns "pipoco". Por isso, desta vez recorro à Gamers, e aí vai umas perguntas: **1º)** No jogo President Evil, o que devo fazer com a estagiária que não deixa eu sair do salão oval? **2º)** No jogo Super Mario 852, eu tentei comer o bolo da princesa (pô, ela já ofereceu tantas vezes!). Ela me deu um tapa e está me processando por assédio sexual. O que devo fazer? **3º)** Porque quando eu ponho CD's de música no meu N64 eles nunca tocam? E o que acontece se eu colocar uma fita de N64 no meu som? **4º)** Porque quando pergunto ao Pikachu o que ele quer, ele só responde: Pika, Pika!? **5º)** No jogo The Legend of Boiola's 99, o que devo fazer com o objeto cilíndrico que o Dinky Winky me dá? Aliás neste mesmo jogo vejo Benimaru lendo uma revista que seu nome começa com G e, como estou sem o CD de expansão de memória, só vejo a letra G. Pergunto: esta revista é a Gamers? Para terminar, estou mandando um abraço pelas costas (claro, sem maldade) para o Dr. Bizarro Gargalhada e outro para o Agente Frango Loiro. **PS.:** O que significa "PS"?

ASDRÚBAL S. V. — ADJPAB - SP

E aê maluco!? Tudo na boa pro seus lado, aí? Tá ligado, né? O homem-cueca é um chegado nosso aqui da redação (na verdade ele fez um servicinho "por fora" aqui pra nóis e saiu levando quase R$ 1.000.000 da cobrança de todo mundo... o maldito ainda chamô uns cara pra cobrar o dinheiro do busão... he he, mas aê pintou a primeira "dupla" de dois super heróis verdadeiramente brasileiros: Bizzarro Garglhada & Frango Loiro! Um tem a inteligência de um mosquito passando fome, e o outro possui a velocidade do pensar de um presidente, quando quer ajudar o povo — este trabaha com a gente!). Mas vamos responder diretamente as suas perguntas: **1º)** Quebra o ovo na cabeça dela! Dá uma surra de corrente e umas bicudas de kichute ponta grossa, mesmo na boca do rim. **2º)** Querer não é poder Mobral... quer dizer, Asdrúbal. Se fosse por isso o Brasil teria deixado de existir. **3º)** Porque seu vídeo game não é a versão "chanel", que permite a leitura de vinil e disco barroco. Quanto a colocar uma fita de N64 no seu som... que tal tentar e mandar a responta aqui pra gente!? **4º)** Hum... não é por nada, mas não acha que é uma falta de moral falar de relações mais "pessoais" entre Pokémon e você, um treinador? **5º)** Desconhecemos tal objeto, e mesmo o jogo... que tipo de jogos e lugares você freqüência, hein? E para finalizar, Frango Loiro sumiu do mapa, e o Bizzarro pediu respeito, senão a casa vai cair procê, certo mano?

FERAS DO TRAÇO

Sérgio A. Laurentino
Natal - RN

Fabiana de Medeiros
São João do Meriti - RJ

Flávio Allan
Natal - RN

Felipe R. O. de Souza
Natal - RN

Ricardo H. Aleixo
Tiros - MG

Josiedson Lopes
Natal - RN

José E. da Silva
Itaquaquecetuba - SP

Nilton O. de souza
Natal - RN

Marcos P. dos Santos
São João do Meriti - RJ

Alexandre Dias
Campinas - SP

Rodrigo M. da Cunha
Guarujá - SP

Daniel B. da Cunha
Duque de Caxias - RJ

PRÓ DICAS

DREAMCAST

Jogue como Bean

Selecione o modo arcade e selecione FC Sega como o time adversário. Espere entre 15 a 30 segundos e então chute a bola para fora para parar a partida. Vá para change players e Bean estará disponível.

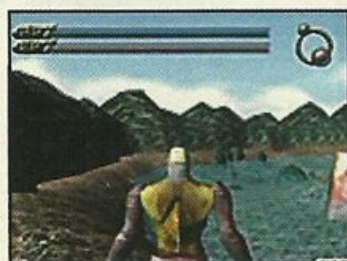
Música de Virtua Striker 1

Selecione o modo arcade e então pressione Start + A para tocar a música de Virtua Striker na tela de seleção de time.

DREAMCAST

SEVENTH CROSS

Artwork bônus

Coloque o GD do jogo no drive de CD-ROM de qualquer computador e você encontrará imagens renderizadas do game.

Limpar tela de pause

Se você pressionar X+Y enquanto o game está pausado, a tela irá ficar limpa, mas o game continuará pausado.

PLAYSTATION

Correr como Penta Penguin

No menu principal, segure L1 + R1 e pressione ↓, →, ▲, ↓, ←, ▲, ↑. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som. Penta Penguin estará selecionável nos modos versus, arcade, time trial e battle.

Correr como N. Tropy

No menu principal, segure L1 + R1 e pressione ↓, ←, →, ↑, ↓, → (2 vezes). Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som. Alternativamente, complete a fase "Roos Tubes" no modo time trial. N. Tropy pode ser habilitado com um tempo de 1.47.87 ou melhor.

Correr como Ripper Roo

No menu principal, segure L1 + R1 e pressione →, ○ (2 vezes), ↓, ↑, ↓, →. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som. Alternativamente, vença a Red Gem Cup.

Demo de Spyro 2: Ripto's Rage!

No menu principal, segure L1 + R1 e pressione ↓, ○, ▲, →.

Red Gem Cup

Colete as quatro CTR coins vermelhas no modo adventure.

Green Gem Cup

Colete as quatro CTR coins verdes no modo adventure.

Correr como Papu Papu

Vença a Green Gem Cup para habilitar Papu Papu.

Blue Gem Cup

Colete as quatro CTR coins azuis no modo adventure.

Correr como Komodo Joe

Vença a Blue Gem Cup para habilitar Komodo Joe.

Yellow Gem Cup

Colete as quatro CTR coins amarelas no modo adventure.

Correr como Pinstripe

Vença a Yellow Gem Cup para habilitar Pinstripe.

Purple Gem Cup

Colete as quatro CTR coins púrpuras (fases crystal) no modo adventure.

Correr como Fake Crash

Vença a Purple Gem Cup para habilitar Fake Crash.

Pista Turbo

Colete as cinco gemas coletando todas as CTR coins.

Scrapbook

Bata os recordes de N. Oxide no modo time trial para habilitar a opção scrapbook no menu principal.

Arenas de batalha bônus

Complete o modo player arcade nas dificuldades easy, medium e hard para habilitar quatro novas arenas de batalha. A dificuldade easy habilita a "Parking Lot", a medium habilita "The North Bowl" e a hard habilita a "Lab Basement".

PLAYSTATION
RAINBOW SIX

Habilitar todas as portas

Pause o game e então segure L1 e pressione ▲, □ (2 vezes), ▲, X, ○, □, ▲.

Todos os mapas

Pause o game e então segure L1 e pressione X, ○, □, ▲ (2 vezes), ○, X.

Energia completa para o time inteiro

Pause o game e então segure L1 e pressione ▲ (2 vezes), X, ○ (2 vezes), X, □ (2 vezes).

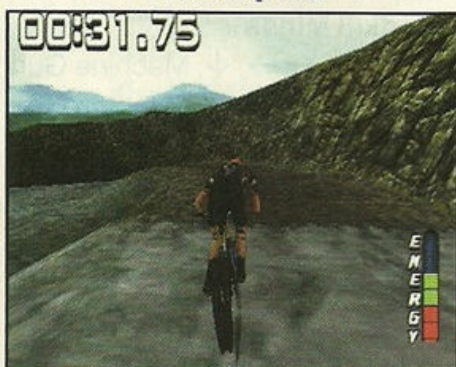
Reféns não podem ser mortos

Pause o game e então segure L1 e pressione ○ (2 vezes), □, ▲, X, ▲, X, ○.

Ver seqüência final

Pause o game, segure L1 e pressione □, ▲, □ (2 vezes), ○ (2 vezes), X, ▲.

PLAYSTATION
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKE RACING

Todas as pistas

Vá para "Time Trial" e entre com "YES" como um código de acesso. Então, entre com "LOTSOFFEAR" como um código.

Pista Alien (Dry River Valley)

Vá para "Time Trial" e entre com "YES" como um código de acesso. Então, entre com "ABDUCTION" como um código.

Pista Cartoon

Vá para "Time Trial" e entre com "YES" como um código de acesso. Então, entre com "TOONITUP" como um código.

Pista Trick

Vá para "Time Trial" e entre com "YES" como um código de acesso. Então, entre com "MONKEYBIKE" como um código.

Pista Virtual Reality

Vá para "Time Trial" e entre com "YES" como um código de acesso. Então, entre com "JACKEDIN" como um código.

Todas as upgrades

Vá para "Time Trial" e entre com "YES" como um código de acesso. Então, entre com "LOTSOFGEAR" como um código.

Todos os corredores

Vá para "Time Trial" e entre com "YES" como um código de acesso. Então, entre com "GOOBERS" como um código.

Modo Mirror

Vá para "Time Trial" e entre com "YES" como um código de acesso. Então, entre com "EDOMRORRIM" como um código.

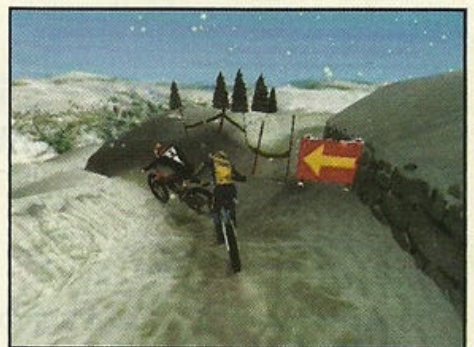
Modo Wire Frame

Vá para "Time Trial" e entre com "YES" como um código de acesso. Então, entre com "TIREFRAME" como um código.

Baixa gravidade

Vá para "Time Trial" e entre com "YES" como um código de acesso. Então, entre com "BIGFLOATER" como um código.

Pistas de Elite

Selecione "Trick Trail" no menu principal. Quando o menu de organização de bike aparecer, selecione "Quit To Menu". Então, selecione "Single Race" no menu principal para acessar as pistas de elite. Nota: se você colocar o cursor sobre pro tracks, o processo inteiro terá que ser repetido.

GAME BOY
STAR WARS: YODA STORIES

Passwords para as fases

Fase	Password
2	XKJ
3	GJP
4	TDM
5	WTM
6	ZBV
7	QTC
8	TGR
9	VDP
10	BFG
11	FNP
12	STJ
13	FTG
14	BLP
15	YSF

DREAMCAST

Tela de password

Entre na tela de options, selecione "Game Status", coloque o cursor sobre um personagem e pressione L + R. Remova o VMU(s) do controle(s) para habilitar os códigos para serem usados uma vez.

Fases do Vigilante 8 original

Entre com "OLD_LEVELS" como uma password para habilitar todas as fases do game Vigilante 8 original.

Carros mais leves

Entre com "HI_CEILING" como uma password para diminuir o peso do seu carro e pairar mais alto que o normal.

Nenhum ícone de fixação de roda

Entre com "DRIVE_ONLY" como uma password.

Ver todas as seqüências finais

Entre com "LONG_MOVIE" como uma password para ver todos os finais em uma seqüência contínua.

Desabilitar todos os códigos

Entre com "NO_CODE" como uma password.

Remover as passwords salvas no VMU(s)

Carregue seu saved game no controle 2 e comece um two player game. As passwords serão desabilitadas. Então, salve o game atual sobre o saved game prévio usando o controle 2.

Mudar a visão do veículo

Segure B e pressione Y.

DREAMCAST E N64

Personagens bônus

Complete as seguintes tarefas para habilitar cada personagem no game:

Coyotes

Lord Clyde: Complete todos os objetivos no modo quest com Nina Loco, Molo e Dallas 13.
Obake: Complete todos os objetivos no modo quest com Lord Clyde.
Boogie: Complete todos os objetivos no modo quest com Obake.
Nota: você não pode jogar o modo quest com Boogie.

Vigilantes

Houston: Complete todos os objetivos no modo quest com Sheila, John Torque e The Flying All-Star Trio.
Convoy: Complete todos os objetivos no modo quest com Houston.
Dave's Cultsmen: Complete todos os objetivos no modo quest com Convoy.

Nota: você não pode jogar o modo quest com Dave's Cultsmen.

Drifters

Chassey Blue: Complete todos os objetivos no modo quest com Astronaunt Bob O, Garbage Man e Agent R. Chase.
Padre Destino: Complete todos os objetivos no modo quest com Chassey Blue.
Dusty Earth: Complete todos os objetivos no modo quest com Padre Destino. Nota: você não pode jogar o modo quest com Dusty Earth.

ATAQUES ESPECIAIS

Interceptor Missiles
Ataque 1: ↑, ↑, ↓, Machine Gun
Ataque 2: ↑, ↑, ↑, Machine Gun
Ataque 3: ↑, ↑, →, Machine Gun

Bull's Eye Rockets
Ataque 1: ↑, ↓, ↓, Machine Gun
Ataque 2: ↑, ↓, ↑, Machine Gun
Ataque 3: ↑, ↓, →, Machine Gun

Sky Hammer Mortar
Ataque 1: ↓, ↓, ↓, Machine Gun
Ataque 2: ↓, ↓, ↑, Machine Gun
Ataque 3: ↓, ↓, →, Machine Gun

Brusier Cannon
Ataque 1: ↓, ↑, ↓, Machine Gun
Ataque 2: ↓, ↑, ↑, Machine Gun
Ataque 3: ↓, ↑, →, Machine Gun

Roadkill Mines
Ataque 1: ←, →, ↓, Machine Gun
Ataque 2: ←, →, ↑, Machine Gun
Ataque 3: ←, →, →, Machine Gun

Brimstone Burner
Ataque 1: →, ←, ↓, Machine Gun
Ataque 2: →, ←, ↑, Machine Gun
Ataque 3: →, ←, →, Machine Gun

GAME BOY

GRAND THEFT AUTO

Pular episódio

O truque seguinte avança o game para o próximo episódio da fase atual. Morra ou fique preso até não sobrar nenhuma vida. Quando a tela que exibe seu stats aparecer, pressione A para reiniciar e use o mesmo personagem. O próximo episódio na fase será destravado. Repita este procedimento para habilitar todas as fases. Nota: Uma vez que você começa o próximo episódio, deve pausar o game e pressionar o botão B para a fase ser gravada na memória.

Selecionar fases

Renomeie qualquer personagem como "LEVELS" para destravar todas as cidades. Alternativamente, renomeie qualquer personagem como "WENDY".

Munição infinita

Renomeie qualquer personagem como "FULL".

Personagens secretos

Renomeie a personagem "KELLY" como "SUMNER" para habilitar os produtores do game.

PC

TOY STORY 2

Invencibilidade

Quando "Press Jump" aparecer na primeira tela, rapidamente digite "alakazam".

Modo slow-motion

Pressione [F2] para pausar o game e então coloque o cursor sobre a opção "Continue". Segure [Enter] para avançar o game frame por frame. Repetidamente segure [Enter] para jogar em slow-motion.

DREAMCAST

FIGHTING FORCE 2

Fireworks

Complete o game e então volte para a tela com as opções "Start Game", "Load Game" e "Options" para ver fireworks.

PLAYSTATION

Seleção brasileira de 1970

Na tela de seleção de time, pressione R1(3 vezes), →.

Jogadores de todos os tempos

No menu principal, pressione L2 (3 vezes), →.

Melhores jogadores italianos (Azzuri)

No menu principal, pressione L2, ↑ (2 vezes), →.

GAME BOY

WORMS ARMAGEDDON

Passwords para as fases

Fase	Password
Jungle [nota]	2512
Cheese [nota]	2563
Medical [nota]	1655
Desert [nota]	4216
Tools	5226
Egypt	1245
Hell	2643
Treehut	4136
Garden	5413
Snow	3266
Constyrd	2255
Pirate	3631
Fruit	1451
Alien	3644
Circuit	4333
Medieval	6316

Nota: fase padrão não requer código.

Legenda:

1: minhoca esquelética
2: minhoca pink
3: dinamite
4: minhoca vermelha
5: banana bomb
6: minhoca azul

PLAYSTATION

TOMMI MAKINEN WORLD RALLY CHAMPION

Ônibus

Entre com "STRANGE" como um nome de jogador. Então, selecione a opção "Cheats" no menu principal.

Dual shock sempre vibrando

Entre com "THRILLS" como um nome de jogador. Então, selecione a opção "Cheats" no menu principal.

Cursos Mirror

Entre com "MIRROR" como um nome de jogador. Então, selecione a opção "Cheats" no menu principal.

Mais dinheiro

Entre com "_Money_" como um nome de jogador, onde _ quer dizer espaço. Então, selecione a opção "Cheats" no menu principal.

Peugeot

Entre com "PEUGEOT" como um nome de jogador. Então, selecione a opção "Cheats" no menu principal.

Modo Rally Jeunes

Entre com "FFSA" como um nome de jogador. Então, selecione a opção "Cheats" no menu principal.

PC

CABELA'S BIG GAME HUNTER 2

Ver coordenadas da arma

Quando estiver pronto para atirar, pressione [Alt] + [Ctrl] + T. Atire para exibir as coordenadas da mira no formato X-Y. Use as teclas cursoras para ajustar as coordenadas até fixar em 0-0.

Mais tempo de caça

Volte para o acampamento antes das 8:00 p.m. Então, vá para o chalé, volte para o acampamento e então volte para o chalé novamente para avançar o tempo até que seja mais de meia-noite e ter mais tempo para caçar.

Cheat Codes

Durante o jogo, entre com um dos códigos seguintes para ativar a função correspondente:

Habilitar boxes [nota]
[Alt] + [Ctrl] + B
Auto câmera
[Alt] + [Ctrl] + C
Exibir frame rate
[Alt] + [Ctrl] + F
Energia cheia
[Alt] + [Ctrl] + H
$2.000 na tela de catálogo
[Alt] + [Ctrl] + M
Modo Magnify
[Alt] + [Ctrl] + V
Alternar visão do rifle
[Alt] + [Ctrl] + J
Alternar raio
[Alt] + [Ctrl] + L
Alternar chuva
[Alt] + [Ctrl] + R
Alternar neve
[Alt] + [Ctrl] + S
Alternar vento
[Alt] + [Ctrl] + W

Nota: caixas amarelas são as possíveis localizações de animal; caixas verdes são animais. Caixas verdes no video indicarão a zona de matança.

PLAYSTATION

O.D.T.

50 vidas

Pause o game e pressione ▲, ↑, ○, →, Select, □.

Desabilitar energia do inimigo

Pause o game e pressione ▲, □, ○, ▲, ○.

Vidas extras

Pause o game e pressione ↑, ○, →, Select, □.

Munição completa

Pause o game, pressione ←, →, ↑, ↓, ○ + □ e você irá ter as quatro armas com munição completa.

Experiência completa

Pause o game e pressione ○, ▲, L1, L2, R1, Select.

Energia completa

Pause o game, pressione ←, →, ←, → + □ e sua energia será restaurada.

Mana completa

Pause o game, pressione ←, →, ←, →, + ○ e você terá mana completa para lançar magias.

Jogue como Karma

No menu principal, pressione R1, R2, L2, L1.

Jogue como Sophia

No menu principal, pressione L1, L2, R2, R1.

Upgrade para abilities
Pause o game e pressione □, ○, ▲, Select, ←.

Upgrade para magia
Pause o game e pressione R1, L1, R2, L2, ←, →, ↑, ↓.

Upgrade para arma
Pause o game e pressione R1, L1, R2, L2, ←, →, ↑, ↓.

NINTENDO 64

Tela de password
Entre na tela de options, selecione "Game Status", coloque o cursor sobre um personagem e pressione L + R.

Opção ultra rez
Nota: este código requer o expansion pak de 4MB RAM. Entre com "GO_MAX_REZ" como uma password.

Fogo rápido
Entre com "RAPID_FIRE" como uma password para remover a demora quando atirar.

Carros velozes
Entre com "MORE_SPEED" como uma password.

Carros mais pesados
Entre "GO_RAMMING" como uma password para aumentar o peso de seu carro e a habilidade em batidas.

Super mísseis
Entre com "BLAST_FIRE" como uma password para aumentar o dano dos mísseis.

Carros mais leves
Entre com "HI_CEILING" como uma password para diminuir o peso do seu carro e pairar mais alto que o normal.

Ação rápida
Entre com "QUICK_PLAY" como uma password para habilitar uma característica aleatória de ação rápida de arcade.

Atrair inimigos
Entre com "UNDER_FIRE" como uma password para ter três inimigos atacando simultaneamente.

Modo Slow-motion
Entre com "GO_SLOW_MO" como uma password.

Sem inimigos no modo arcade
Entre com "HOME_ALONE" como uma password.

Sem gravidade
Entre com "NO_GRAVITY" como uma password para reduzir a gravidade para o ponto que seu carro irá quase flutuar quando acontecer uma colisão.

Suspensão alta
Entre com "JACK_IT_UP" como uma password.

Ver todas as seqüências finais
Entre com "LONG_MOVIE" como uma password para ver todos os finais em uma seqüência contínua.

Mesmos carros no modo multi-player
Entre com "MIXED_CARS" como uma password para permitir que mais de uma pessoa selecione o mesmo carro no modo multi-player.

Rodas grandes
Entre com "GO_MONSTER" como uma password.

Nenhum ícone de fixação de roda
Entre com "DRIVE_ONLY" como uma password.

Desabilitar todos os códigos
Entre com "NO_CODE" como uma password.

PLAYSTATION

VANDAL HEARTS 2

Advanced Mode
Na tela "Press Start", pressione rapidamente ↑ (2 vezes), ↓ (2 vezes), ←, →, ←, →, L1, R1 no controle 2. Se você entrar com o código corretamente, a mensagem "Advanced Mode" irá aparecer no canto. Este modo deixa o game mais difícil. Este código é revelado no game quando este é completado com 100% de armas e com o melhor final. Espere aproximadamente cinco minutos após a tela "The End" para ver o código.

GAME SHARK

PLAYSTATION

ARMORED CORE-PROJECT PHANTASMA

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Cash infinito 8003BCD2 0020
Energia infinita 80042506 CB20
Armor infinita (apenas para o modo Arena)
.... D0041578 0001
.... 800734F0 CD5A
Ammo infinita para o braço direito
.... 800427D8 03E7
Ammo infinita para arma traseira
.... 80042816 0064
.... 80042854 0064
Ter todas as cabeças 800342F0 0101
.... 800342F2 0101
.... 800342F4 0101
.... 800342F6 0101
.... 800342F8 0101
Ter todos os cores 80034302 0101
.... 80034304 0502
Ter todos os braços 3003430D 0001
.... 8003430E 0101
.... 80034310 0101
.... 80034312 0101
.... 30034314 0001
.... 30034319 0001
.... 8003431A 0101
.... 8003431C 0101
.... 8003431E 0101
.... 80034320 0101
Ter todas as pernas 30034325 0001
.... 80034328 0101
.... 8003432A 0101
.... 3003432D 0001
.... 3003432F 0001
.... 80034330 0101
.... 80034332 0101
.... 30034335 0001
.... 80034336 0101
.... 30034338 0001
.... 8003433A 0101
.... 3003433C 0001
.... 80034340 0101
.... 30034343 0001
Ter todos os geradores 3003434D 0001
.... 8003434E 0101
.... 80034350 0101
.... 80034352 0101
.... 80034354 0101
Ter todos os FCS 8003435C 0101
.... 8003435E 0101
.... 80034360 0101
.... 80034362 0101
.... 80034364 0101
Ter todas as partes opcionais . 8003436C 0101
.... 8003436E 0101
.... 80034370 0101
.... 80034372 0101
.... 80034374 0101
.... 80034376 0101
Ter todos os boosters 3003437F 0001
.... 80034380 0101
.... 80034382 0101
.... 80034384 0101
Ter todas as armas traseiras ... 3003438D 0001
.... 8003438E 0101
.... 80034390 0101
.... 80034392 0101
.... 80034394 0101
.... 80034396 0101
.... 80034398 0101
.... 8003439A 0101
.... 8003439E 0101
.... 800343A0 0101
.... 800343A8 0101
.... 800343AA 0101
.... 800343AC 0101
.... 800343AE 0101
.... 300343B0 0001
.... 800343B4 0101
.... 800343B6 0101
.... 800343B8 0101
.... 800343BA 0101
.... 800343C0 0101
.... 300343C2 0001
Ter todas as armas do braço direito
.... 300343C9 0001

.... 800343CA 0101
.... 800343CC 0101
.... 800343CE 0101
.... 800343D0 0101
.... 800343D2 0101
.... 800343D4 0101
.... 800343D6 0101
.... 800343D8 0101
.... 800343DA 0101
Ter todas as armas do braço esquerdo
.... 800343DC 0101
.... 800343DE 0101
.... 300343E0 0001
Armor infinita (apenas para as missões)
.... 801E2F40 8000

PLAYSTATION
RAINBOW SIX

Tempo infinito 800CBAF2 2400
Energia infinita 8005518A 2400
Ammo infinita 80052BAE 2400
.... 800AE5B6 0063
.... 800AE8EA 0063
.... 800AEC1E 0063
Destravar todas as fases 8007E7E0 0001
.... 80080B68 000D

PLAYSTATION
THRASHER: SKATE AND DESTROY

Energia infinita 800DD6C2 2400
Tempo infinito 800C3EA2 2400
Max Score .... 800B2434 FFFF
0 ponto infligido ao status global
.... 8008C94E 0000
Destravar todas as fases 800B248C 0B03

PLAYSTATION
40 WINKS

Vidas infinitas 80013352 2400
Ar infinito 8002B8CE 2400
Luas infinitas 8003280E 2400
Zzz's infinitos 8001326E 2400
Costume Time infinito 8002C452 2400
Max Tokens 800B06B4 0064
Max Cogs 800B06AA 0064

Todas as Dreamkeys .... 8009059C FFFF

PLAYSTATION
CRASH TEAM RACING

Necessário Game Shark 2.2 ou superior

Destravar tudo 50000302 0000
.... 8008E6EC FFFF
Completar o modo Adventure rapidamente
.... 50000A02 0000
.... 8008FBA2 FFFF

Demo de Spyro 2: Ripto's Rage!

Vidas infinitas 8006309C 0063
Energia infinita 80066C70 0003

PLAYSTATION
FIFA 2000: MAJOR LEAGUE SOCCER

Score 0 para time da casa 80032514 0000
Score 99 para time da casa 80032514 0063
Modificador de score para time da casa
.... 80032514 00??
Score 0 para time visitante 80032518 0000
Score 99 para time visitante 80032518 0063
Modificador de score para time visitante
.... 80032518 00??

PLAYSTATION
NEED FOR SPEED-V-RALLY

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Créditos infinitos 800BACA4 0009
Modificador de tempo .... 8010CD7C ????
.... 8011C790 ????
Parar o cronômetro 800208EC 0010
.... 800208EE 3C01
.... 800208F4 0824
.... 800208F6 0023
.... 800208FC 0002
.... 800208FE 1020
Tempo infinito 80020982 2400

Dígitos que acompanham o código modificador de tempo

1440 - Sol	14A0 - Nublado
1460 - Chuva	14C0 - Manhã
1480 - Neve	14E0 - Noite

PLAYSTATION
THE LOST WORLD - SPECIAL EDITION

Vidas infinitas	D0009E10 0003
	80015B3E 2400
	D0009E10 0004
	80015B56 2400
	D0009E10 0005
	80015B0E 2400
	D0009E10 0006
	80015D5A 2400
	D0009E10 0007
	80015B4E 2400

Nota: para usar os códigos seguintes no Game Boy Color você deve ter um Game Shark versão 2.1 ou superior.

GAME BOY
GRAND THEFT AUTO

Vidas infinitas	01091EDA
Ammo infinita para Machine Gun	0164A1D2

GAME BOY
STAR WARS: YODA STORIES

Energia infinita	01408AD5

GAME BOY
HOT WHEELS: STUNT TRACK DRIVER

Sempre em primeiro lugar	0101BACE
Turbo Mode	0103A7CE

GAME BOY
THE NEW ADVENTURES OF MARY KATE AND ASHLEY

Vidas infinitas	01096ADC

GAME BOY
POWER QUEST

Créditos infinitos	01990ECF
	01990FCF
	019910CF
	019911CF

GAME BOY
WWF WRESTLEMANIA 2000

Energia infinita para P1	0164B8C0
P1 sem energia	0100B8C0

NINTENDO 64
MARIO PARTY 2

Enable Code (deve ser ativado)	F10ADD80 2400
Personagem esquerdo superior	
Pressione o botão do GS para 99 Coins	890FD2C8 0063
Pressione o botão do GS para 0 Coins	890FD2C8 0000
Pressione o botão do GS para modificar Coins	890FD2C8 00??
Pressione o botão do GS para 99 Stars	890FD2CE 0063
Pressione o botão do GS para 0 Stars	890FD2CE 0000
Pressione o botão do GS para modificar Stars	890FD2CE 00??
Rolls 10	800DF4C5 000A
Modificador de Rolls	800DF4C5 00??
Modificador de item pego	800FD2D9 00??
Personagem direito superior	
Pressione o botão do GS para 99 Coins	890FD2FC 0063
Pressione o botão do GS para 0 Coins	890FD2FC 0000
Pressione o botão do GS para modificar Coins	890FD2FC 00??
Pressione o botão do GS para 99 Stars	890FD302 0063
Pressione o botão do GS para 0 Stars	890FD302 0000
Pressione o botão do GS para modificar Stars	890FD302 00??
Rolls 10	800DF511 000A
Modificador de Rolls	800DF511 00??
Modificador de item pego	800DF30D 00??
Personagem inferior esquerdo	
Pressione o botão do GS para 99 Coins	890FD330 0063

Pressione o botão do GS para 0 Coins
.... 890FD330 0000
Pressione o botão do GS para modificar Coins
.... 890FD330 00??
Pressione o botão do GS para 99 Stars
.... 890FD336 0063
Pressione o botão do GS para 0 Stars
.... 890FD336 0000
Pressione o botão do GS para modificar Stars
.... 890FD336 00??
Rolls 10 .... 800DF55D 000A
Modificador de Rolls .... 800DF55D 00??
Modificador de item pego ...... 800FD341 00??

Personagem inferior direito

Pressione o botão do GS para 99 Coins
.... 890FD364 0063
Pressione o botão do GS para 0 Coins
.... 890FD364 0000
Pressione o botão do GS para modificar Coins
.... 890FD364 00??
Pressione o botão do GS para 99 Stars
.... 890FD36A 0063
Pressione o botão do GS para 0 Stars
.... 890FD36A 0000
Pressione o botão do GS para modificar Stars
.... 890FD36A 00??
Rolls 10 .... 800DF5A9 000A
Modificador de Rolls .... 800DF5A9 00??
Modificador de item pego ...... 800FD375 00??

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de itens

00 - Mushroom	05 - Warp Block
01 - Skeleton Key	06 - Golden Mushroom
02 - Plunder Chest	07 - Boo Bell
03 - Bowser Bomb	08 - Bowser Suit
04 - Dueling Glove	09 - Magic Lamp

NINTENDO 64
LEGO RACERS

Habilitar todas as pistas e peças
.... 812576D4 FFFF
.... 812576D6 FFFF

Códigos para o modo Circuit

Modificador de pontos para 1º personagem
.... 812550A2 ????
Modificador de pontos para 2º personagem
.... 812550A6 ????
Modificador de pontos para 3º personagem
.... 812550AA ????
Modificador de pontos para 4º personagem
.... 812550AE ????
Modificador de pontos para 5º personagem
.... 812550B2 ????
Modificador de pontos para 6º personagem
.... 812550B6 ????

NINTENDO 64
KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

Códigos feitos e testados no GS versão 3.20
Requer keycode de Diddy Kong

Enable Code (deve ser ativado)
.... DE000400 0000
.... EE000000 0000
Master Bryan's Activator 1 P1 D00E5150 00??
Master Bryan's Activator 2 P1 D00E5151 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
.... D10E5150 00??

Códigos para o time da casa

Modificador de placar .... 813F4CA6 ????
Modificador de FG .... 813F4CAA ????
Modificador de Max FG .... 813F4CAC ????
Modificador de 3P .... 813F4CAE ????
Modificador de Max 3P .... 813F4CB0 ????
Modificador de FT .... 813F4CB2 ????
Modificador de Max FT .... 813F4CB4 ????
Modificador de AST .... 813F4CB6 ????
Modificador de STL .... 813F4CB8 ????
Modificador de BLK .... 813F4CBA ????
Modificador de Max REB .... 813F4CBC ????
Modificador de REB .... 813F4CBE ????
Modificador de PF .... 813F4CC0 ????
Modificador de TO .... 813F4CC2 ????
Turbo infinito para 1º personagem
.... 81121D12 0100
1º personagem sem turbo 81121D12 0000
Turbo infinito para 2º personagem
.... 81121EEE 0100
2º personagem sem turbo 81121EEE 0000

Turbo infinito para 3º personagem
....811220CA 0100
3º personagem sem turbo 811220CA 0000
Turbo infinito para 4º personagem
....811222A6 0100
4º personagem sem turbo 811222A6 0000
Turbo infinito para 5º personagem
....81122482 0100
5º personagem sem turbo 81122482 0000
Intervalos infinitos 803F4CA4 0009
Sem intervalo 803F4CA4 0000

Códigos para o time visitante

Modificador de placar ....813F1926 ????
Modificador de FG ....813F192A ????
Modificador de Max FG ....813F192C ????
Modificador de 3P ....813F192E ????
Modificador de Max 3P ....813F1930 ????
Modificador de FT ....813F1932 ????
Modificador de Max FT ....813F1934 ????
Modificador de AST ....813F1936 ????
Modificador de STL ....813F1938 ????
Modificador de BLK ....813F193A ????
Modificador de Max REB ....813F193C ????
Modificador de REB ....813F193E ????
Modificador de PF ....813F1940 ????
Modificador de TO ....813F1942 ????
Turbo infinito para 1º personagem
....8112265E 0100
1º personagem sem turbo 8112265E 0000
Turbo infinito para 2º personagem
....8112283A 0100
2º personagem sem turbo 8112283A 0000
Turbo infinito para 3º personagem
....81122A16 0100
3º personagem sem turbo 81122A16 0000
Turbo infinito para 4º personagem
....81122BF2 0100
4º personagem sem turbo 81122BF2 0000
Turbo infinito para 5º personagem
....81122DCE 0100
5º personagem sem turbo 81122DCE 0000
Intervalos infinitos 803F1924 0009
Sem intervalos 803F1924 0000

Códigos variados

Shot Clock infinito 8012AA07 00FF
Aperte botão do GS para modificar tempo
normal ....8912AA1A ????
Habilitar times secretos 81143222 0100

Dígitos para os códigos modificadores de tempo

1500 - 3 minutos
2A20 - 6 minutos
3F40 - 9 minutos
5460 - 12 minutos

NINTENDO 64

WWF WRESTLEMANIA 2000

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.20

Enable Code (deve ser ativado)
....F10376E0 2400
Master Bryan's Activator 1 P1 . D0057210 00??
Master Bryan's Activator 2 P1 . D0057211 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
....D1057210 00??
P1 com Max Spirit.................801671F5 00FF
P1 sempre com Normal Spirit . 801671F5 0032
P1 sem Spirit 801671F5 0000
P2 com Max Spirit.................80167689 00FF
P2 sempre com Normal Spirit . 80167689 0032
P2 sem Spirit 80167689 0000
P3 com Max Spirit.................80167B1D 00FF
P3 sempre com Normal Spirit . 80167B1D 0032
P3 sem Spirit 80167B1D 0000
P4 com Max Spirit.................80167FB1 00FF
P4 sempre com Normal Spirit . 80167FB1 0032
P4 sem Spirit 80167FB1 0000
Pontos infinitos para Create-A-Wrestler Attribute
....8011A81B 001E
Ter todos os personagens ...... 8109ED5A FFFF

Códigos modificadores de armas

P1 ....81167236 0300
....81166D90 ????
....81166D92 0000
....80166E50 0000
P2 ....811676CA 0300
....81166DC0 ????
....80166DC2 0001
....80166E51 0001
P3 ....81167B5E 0300
....81166DF0 ????

...	80166DF2 0002
...	80166E52 0002
P4	81167FF2 0300
...	81166E18 ????
...	81166E1A 0003
...	80166E53 0003
Max Attribute 1	8011A811 0032
Max Attribute 2	8011A813 0032
Max Attribute 3	8011A815 0032
Max Attribute 4	8011A817 0032
Max Attribute 5	8011A819 0032
Sempre Special P1	80167235 0004
Sempre Special P2	801676C9 0004
Sempre Special P3	80167B5D 0004
Sempre Special P4	80167FF1 0004

Códigos modificadores de tamanho

Profundidade - P1	8105B138 ????
Altura - P1	8105B14C ????
Largura - P1	8105B160 ????
Perspectiva - P1	8105B174 ????
Profundidade - P2	8105B1F8 ????
Altura - P2	8105B20C ????
Largura - P2	8105B220 ????
Perspectiva - P2	8105B234 ????
Profundidade - P3	8105B2B8 ????
Altura - P3	8105B2CC ????
Largura - P3	8105B2E0 ????
Perspectiva - P3	8105B2F4 ????
Profundidade - P4	8105B378 ????
Altura - P4	8105B38C ????
Largura - P4	8105B3A0 ????
Perspectiva - P4	8105B3B4 ????
Timer sempre 00:00	81166F8A 0000
Pins fáceis e submissions mais longos para P1	801671F4 0064
Pins fáceis e submissions mais longos para P2	80167688 0064
Pins fáceis e submissions mais longos para P3	80167B1C 0064
Pins fáceis e submissions mais longos para P4	80167FB0 0064

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de armas

0000 - Broom
0101 - Shovel
0202 - Red And White Hockey Stick
0303 - Guitar
0404 - Night Stick
0505 - Head
0606 - Black Hockey Stick
0707 - Bottle
0808 - 2x4
0909 - Big Purple Sheet
0A0A - White Jug
0B0B - Suit Case
0C0C - Stick
0D0D - Head
0E0E - Big Mallot
0F0F - Black Microphone
1010 - BaseBall Bat
1111 - Folding Chair
1212 - Board
1313 - Stairs
1414 - Trashcan
FFFF - Anula

NINTENDO 64

BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.20

Master Bryan's Activator 1 P1	D00A7724 00??
Master Bryan's Activator 2 P1	D00A7725 00??
Master Bryan's Dual Activator P1	D10A7724 00??
Modificador de frame (00-09)	80089ECF 00??
20 pontos extras por frame	
1º Frame	81089E12 010A
...	81089E14 0A0A
2º Frame	81089E26 010A
...	81089E28 0A0A
3º Frame	81089E3A 010A
...	81089E3C 0A0A
4º Frame	81089E4E 010A
...	81089E50 0A0A
5º Frame	81089E62 010A
...	81089E64 0A0A
6º Frame	81089E76 010A
...	81089E78 0A0A
7º Frame	81089E8A 010A
...	81089E8C 0A0A
8º Frame	81089E9E 010A
...	81089EA0 0A0A
9º Frame	81089EB2 010A
...	81089EB4 0A0A
10º Frame	81089EC6 010A
...	81089EC8 0A0A

CONTINUA TUDO NA MESMA!?

K-1 Grand Prix é o terceiro título da Xing, mas realmente é o mesmo jogo, de novo. Os gráficos melhorados e as opções adicionais em K-1 The Revenge, o segundo jogo da série, foi o bastante para satisfazer os fãs de K-1, mas duas vezes a mesma coisa, já é demais. Os personagens mais bem definidos e as novas opções em K-1GP não conseguiram esconder que o jogo realmente é o mesmo. Você ainda pode escolher entre vários modos de jogo, incluindo Single Player, Tournament e Training. Também há o novo modo Career, que permite que você crie o seu próprio Kickboxer. Infelizmente o sistema de criação é terrivelmente simples e não oferece muita variedade. O modo Career, permite que você lute de baixo do ranking até que seja o campeão supremo. Pelo caminho, você deve fazer muitos exercícios chatos para ganhar pontos e comprar novos golpes, que você pode usar durante uma luta. E é claro, você também pode escolher entre um dos 16 melhores kickboxer do mundo como: Andy Hug, Musashi e Ernesto Hoost.

Jogabilidade, gráficos e som

O controle deste jogo é o mesmo de seus antecessores: o D-pad controla seu lutador, os botões de cima fazem com que lutador mova-se para um lado e outro, enquanto que os outros botões fazem com que seu lutador execute golpes, socos, chutes, ataques especiais. Se você apertar cima ou baixo junto com um botão de ataque, você irá variar a força e tipo do ataque. No entanto a velocidade que este jogo roda, está muito mais devagar que os outros títulos e isso faz de K-1 GP um jogo muito chato. Visualmente K-1 GP é uma melhora de seus antecessores. O framerate do jogo é rápido e bom. Os modelos dos personagens melhorou dramaticamente: não há mais polígonos de quadradões nos lutadores, agora estão bem redondos e representam bem a vida real. No entanto, a melhora nos gráficos não podem esconder as mesmas e velhas animações usadas para socos e chutes. A animação dos personagens realizando os golpes são muito feias e fora da realidade. No departamento de som, os efeitos sonoros são decentes mas não autênticos. A música do jogo é boa e faz seu trabalho, mas não passa disso. Infelizmente não há mais aquele som do Van Halen's Running With the Devil como no último K-1. Por fim K-1 GP é na maior parte o mesmo que o original. Sim, os gráficos estão melhores e o jogo tem mais opções, mas para qualquer um que já jogou o primeiro K-1 não verá muitas diferenças. Se você não jogou nenhum jogo do K-1 e está curioso sobre o K-1 GP, não deveria estar. O esquema de controle do jogo está inferior a qualquer jogo de luta ou boxe do ano passado. Mas se quiser conhecer o primeiro, K-1 Revenge, ele é um pouco mais rápido e mais divertido.

NCAA MARCH MADNESS 2000

EA SPORTS SE SUPERANDO!

Este jogo faz tantas coisas, que você pode ficar certo de que até os fãs de games de basquete (de video game), que não ligam para esportes de colégio, podem tentar jogar uma única vez (e gamar) para saber qual é a experiência que podem ter. Os comandos, a inteligência Artificial (IA), e a apresentação em geral são muito boas; a EA Sports se superou, pois NMM2000 tem mais opções até mesmo que o NBA Live 2000. O jogo oferece muito para os fãs de basquete de colégio.

Para começar, tem mais de 150 divisões de times I, 16 times de mulheres, mais 20 dos melhores times de basquete de colégio já visto, incluindo os 64'UCLA Bruins, os 83 North California Tar Heels, e os 91 UNLV Runnin'Rebels. Ao todo, o jogo traz mais de 200 times, e cada qual tem seu livro de jogo (playbook) específico, estilos e músicas de luta (... num jogo de basquete?). Você pode usar qualquer time para o torneio ou para um jogo rápido. O modo Dynasty permite que você use o mesmo time por várias temporadas, e recrutar jogadores por todo o país. Há milhões de características para mexer no time, a mais notável é o número de jogadores sem mistura que você pode chamar.

Uma das melhores coisas sobre MM2000 é como você pode ajustar cada opção simples — do geral do jogo, velocidade e dificuldade de fazer uma cesta. Você fica habilitado a mudar tantas coisas que um fã poderá configurar o jogo do jeito que quiser. As manhas de jogada são bem parecidas com o título do ano passado, com a adição do que a EA chama de "Controle dinâmico da bola" realmente muda o jogo. Movimentos como crossovers, stutter steps, e spins que eram feitos com um botão, agora você pode fazer um movimento específico a qualquer momento, isto é, claro que leva algum tempo para ser usado, mas quando você faz, o level de controle da bola em seu poder é muito bom.

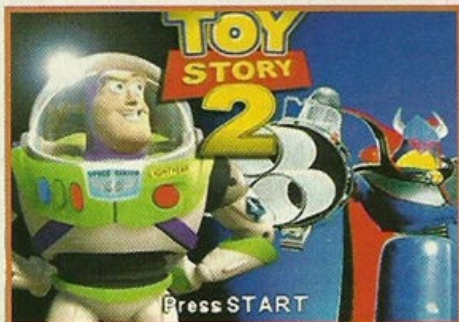
A IA dos times controlados pelo computador faz bastante erros, erra lançamentos em qualquer dificuldade. Mas nas opções mais difíceis do jogo, o computador faz decisões de som — mas não é perfeito. MM2000 quebra a tradição de fazer o jogo ficar mais difícil por simplesmente deixar as cestas caírem mais facilmente para o computador. Se por outro lado há pequenas falhas, a apresentação de MM2000 é de alta qualidade. O frame rate do jogo é muito bom, mesmo sendo a 30 fps (frames por segundo). Os modelos dos jogadores variam o suficiente para dar a cada um uma aparência individual, inclusive há jogadores mais altos e com corpos maiores, mas sem parecerem com gigantes. Todas as quadras de basquete são na média. Na parte de Audio, MM2000 tem um som ótimo, tanto que se você aumentar o volume e deixar bem alto, vai realmente parecer um jogo de colégio. A multidão sempre grita quando o time da casa marca ponto e vários outros sons de luta (as well general big band sampling) — Dick Vitale, se você é um fã deste estilo, realmente adiciona a excitação do jogo, mesmo que o seu "Awesome Baby" esteja um pouco ultrapassado.

Por fim, se você é um fã de basquete colegial, você não irá se decepcionar com este jogo, que mostra um bom desempenho, é bonito, e o mais importante, é muito divertido. Para os fãs do jogo do ano passado, que estão se perguntando se o jogo deste ano será diferente, a resposta é sim. Definitivamente sim!

TOY STORY 2

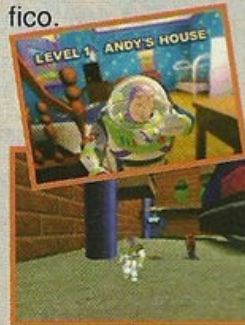
E COMO FICOU A VERSÃO 64?

Bem a tempo do filme, chega para o N64 a versão de Toy Story 2, um game de plataforma 3D no estilo de todos os outros games plataformas anteriores a ele. No entanto, o jogo que foi produzido pela Activision, e desenvolvido pela Traveller's Tale (a mesma do game A Bug's Life — Vida de Inseto), está seguindo o mesmo caminho.

O design das áreas originais, o controle intuitivo e o muito para fazer, mostra a competência da TS2 em conseguir o licenciamento para embarcar na plataforma de 64-bit da Nintendo. Mas o maior é que a versão do 64-bit não passa de uma "adaptação" da versão já existente para PlayStation — e levando em conta as limitadas capacidades que o console da Nintendo possui, a versão do mesmo não chegou a ficar tão "boa" assim, mas ainda é um grande atrativo (as aplicações de efeito de anti-aliasing entre outros recursos do console).

A JOGABILIDADE FICOU BOA?

As versões de PS e N64 possuem os mesmos designs, o jogador controla Buzzlightyear — o herói astronauta com a voz de Tim Allen, em uma aventura para salvar Woody (que tem a voz de Tom Hanks) de um malvado chamado Zurg. A idéia é passar por áreas diferentes pegando "tokens" para completar tarefas específicas. Cada fase tem geralmente 3 ou 4 caminhos diferentes para pegar os tokens, incluindo tudo que envolve correr e lutar com chefes, e é claro, apenas os pegando pelo caminho. A experiência é profunda, especialmente para um jogo licenciado desta natureza, oferecendo mundos enormes para explorar livremente, um monte de pequenas tarefas para cumprir (mesmo sendo elas bem simples), mas nenhuma com puzzles divertidos para manter o jogo ocupado.

Controlando Buzz, o jogador possui algumas habilidades que o ajudarão durante todo o jogo. Desde pulos básicos, correr, atirar, se pendurar, nadar, voar, pegar objetos e fazer viradas, o personagem é definitivamente bem equipado. A jogabilidade é um pouco solta e pode atrapalhar um pouco no começo, ou seja, o controle básico deixa um pouco a desejar. Os jogadores fazem o Buzz fazer quedas de bunda de todos os tipos, por exemplo: não apertando o botão **Z**, mas sim apertando o botão ▼. Não é terrívelmente irritante, mas talvez o produtor não esteja bem familiarizado em fazer jogos de plataforma que tenham uma fácil adaptação para o controle de N64, mas ainda assim ficou boa (mesmo deixando um pouco a desejar).

A jogabilidade sólida, controle alto e grandes fases cheias de desafio para enfrentar. Infelizmente o único problema do game é que tudo isso é apenas uma adaptação pobre, e mostra simplicidade no departamento de gráfico.

NINTENDO 64

TOY STORY 2

ACTVISION - 96 MEGA
ADVENTURE - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.6	INOVAÇÃO	2.9
SOM	3.0	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.3		

3.3

ニンテンドウ64

PRÓS
Se você não jogou, vale a pena para os donos de N64

CONTRAS
Infelizmente é uma cópia adaptada de PS, sem mesmo ganhar alguma inovação em relação ao mesmo

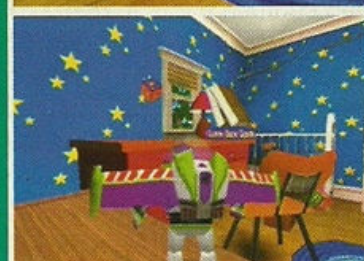
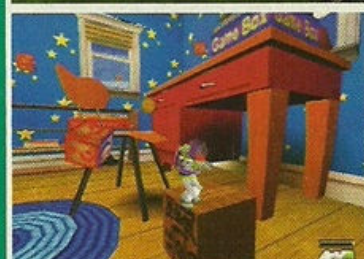
E OS GRÁFICOS...

Toy Story 2 é bonito, colorido e apresenta plataformas em 3D muito boas, mesmo tendo suas fraquezas como o gráfico meio borrado (alguns efeitos de blur — que embaçam os gráficos...), e um frame rate meio baixo e lento. Os personagens e objetos do jogo parecem ser de uma dimensão paralela (que chamamos de dimensão X para os propósitos desta crítica) e os jogadores progridem nela. Na primeira fase por exemplo, um personagem fica ao seu redor, mas quando ele chega a uma certa distância, desaparece inteiramente da tela... o que deixa a imaginar que ele foi para a dimensão X. Isso, claro, é um pop-up, e um pop-up muito mal — e tudo tapado com uma frame rate pobre, que supostamente deveria ser eliminado em primeiro lugar.

Mesmo não tendo as FMV do filme (existente na versão PS), sendo apenas uma foto meio borrada, TS2 para Nintendo 64 ainda é um bom jogo, mas visto do ponto de vista daqueles que exigem muito mais do console (e ele pode mostrar muito mais mesmo, como é o exemplo de alguns jogos como Zelda: OoT, DK, Rayman 2: The Great Escape, Banjo-Kazooie...), é um joguinho que não agrada tanto.

O SOM E A FINALIZAÇÃO...

O jogo traz uma trilha sonora da música de Randy Newman, do Toy Story misturada com sorrisos felizes (he, he...), felicidades e músicas que parecem gritar, "Hey, eu sou um jogo de plataforma!", trabalha tudo como o mesmo. Cada música, não dinâmica, mas trabalha bem para o ambiente e isso é bom para a gente. Os efeitos sonoros também se encaixam bem. Os personagens gritam "Buzz!", quando encontram o nosso herói, e temos uma seleção de tiros laser, grunhidos barulhos de pulo, sons de nado e explosões que imitam igualzinho o filme. Nada em particular é demais, assim como também é o de menos (e é agradável).

O sistema do N64 é para aqueles que gostam de plataformas por muitas razões — ele traz o que tem de melhor. A Traveller Tale trouxe uma adaptação de uma plataforma sólido do PS (mesmo assim não está no mesmo nível dos games de plataformas do N64, está inferior!), que simplesmente não consegue competir com o que já está circulando. Enquanto TS2 traz um controle intuitivo e mecanismos autênticos de uma plataforma (que trabalham), a versão do jogo para o N64 é fraca, com um frame rate pobre, com um visual fraco (é como se o produtor não tivesse investido muito no N64 para sair alguma coisa ainda melhor que a versão de PS, ou ao mesmo similar a ela em todos os termos possíveis), teria que se adaptar o mais rápido possível.

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

O MAIOR RIVAL DE TWISTED METAL GANHA O N64!

Pega carona com o surgido Donkey Kong 64, a seqüência do animal Vigilante 8 não saiu em sua data primária de lançamento no Natal. Ele pode não deixar um ar de atração no ar como foi o caso das versões PS e DC, e as novas adições para as séries são bem melhores que as mudanças fundamentais. Mesmo assim, é dever de todo jogador, amante de corridas (e destruição), respeitar este jogo que "apagou" o nome Twisted Metal do vocabulário de muita gente, e o fato de V8:SO ainda estar competindo mostra o brilho do primeiro jogo e o desejo de mais uma continuação.

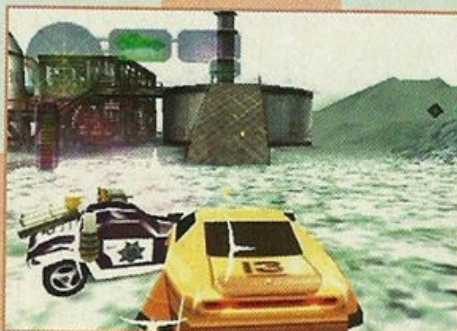
O combate de carros é um gênero que se auto explica, tendo apenas a função de manter o mais inteiro possível, numa caçada sem limites. Se você está procurando uma linha de enredos para a sua motivação, você acabará entrando num mundo de perguntas como "o que é isso ?". Vigilante 8: Second Offense tentou acabar com o sem sentido, e repetitivas destruições, de Twisted Metal, adicionando algumas missões para o modo Single Player. O game segue o mesmo caminho, mas a trama é tão confusa e louca, que a meta final não tem sentido — tirar trens da linha, proteger observatórios astronômicos... o por que disso? Bem, talvez haja algo com a trama, que voltaram do futuro para aniquilar.

Obviamente, o enredo não é como a do PC, que acontece nos anos 76 e 82. Mesmo assim os objetivos diferentes adicionaram um espírito para re-jogar com cada personagem. Geralmente para games de corrida e destruição, quem liga para o enredo? Principalmente quando você tem um El Guerrero com um lançador de mísseis no teto? Este jogo é praticamente sobre guerra, e a carnifícina trabalhou bem novamente este ano. Não há muitas diferenças entre V8:SC e seus antecessores — apenas mais do que fez o primeiro jogo legal, tendo 18 carros desta vez, ao invés dos 12 da última vez, mas há apenas 12 fases (2 a menos que os das demais versões). No entanto estas fases são grandes e com muitas coisas, com todos os tipos de arquitetura moderna para cada fase. Muitos estágios

contém adições secretas e naturais que afetam a jogabilidade, como correr e dar um pulo no céu que você pode competir na área de esqui, ou o lançador de foguetes que manda os carros para o céu, na fase da NASA. Outras fases, como no primeiro jogo, são simples e permitem que construções sejam derrubadas em cima dos oponentes. Muitas destas características especiais adicionam muito para o caos do Multiplayer, sendo este modo uma luta entre os dois jogadores contra o ambiente.

A coleção de carros deste ano melhorou muito em relação ao ano passado, com muitas adições como o Dakota Stunt Circle (sim, uma moto em um jogo de combate de carros... como em Twisted Metal!), e o Moon Trekker (que tem um sistema de suspensão independente, dando a impressão de que o carro está sendo conduzido pelo seu centro). Todas as armas tem um ataque de 4 combos agora, o que expande o número de ataques disponíveis assim como armas coletadas por propósitos alternativos ou poderes da munição expansiva — um míssil pode ser colocado no seu carro e usado como um aumentador de velocidade, um morteiro pode ser usado para causar um terremoto!

As reclamações para este jogo são poucas, sendo praticamente os mesmos problemas existentes no primeiro game que deveriam ter sido consertados. Os objetivos das missões estão ainda confusos, então deve-se jogar algumas vezes para saber o que fazer, mesmo que você não tenha idéia de onde esteja o objetivo. O controle ainda atrapalha de vez em quando, e os carros ainda passam uns entre os outros quando estão se empurrando, o que aju-

da a evitar danos baratos, mas prejudica a interação do jogo. A jogabilidade está muito boa, mas as novas adições para os carros (o modo Hover e as transformações na água) são um pouco problemáticas. Mesmo assim parece legal, mas controlar os carros Hover é algo meio chato — especialmente quando é quase impossível mirar e controlar ao mesmo tempo. A transformação da água as vezes trava quando se está fora dela, ou seja, não se transforma rápido o bastante para mantê-lo na ação. Estes avanços fizeram o jogo agravar os erros já existentes no anterior.

VARIÁVEIS ENTRE VERSÕES...

Luxoflux, os designers de V8, ficaram atentos para fazer este jogo mais uniforme dentre os outros das demais plataformas, o que é uma coisa muito boa considerando que desta vez a performance do N64 se saiu tão boa quanto a do poderoso DC. Isso significa que os caras da Luxoflux miraram no N64, ficando ainda atentos com a qualidade do DC, e o sistema parece ser capaz de pegar as suas ambições. O V8 no N64 está tão bonito e rápido que pode ser colocado lado a lado com a versão do DC, enquanto que o original parece com uma versão melhorada do PS; o novo jogo caracteriza efeitos de luz nos carros, distâncias vastas e arquitetura das fases complexas. Tudo explode com beleza (se é que ver carros explodindo é algo apreciável... ao menos sem pessoas dentro), só que agora o frame rate ficou bem melhor. Os efeitos são empurrados para o máximo, com ondas que aparecem nas praias, tubarões e fantasmas fazendo os seus trabalhos, enormes mares para você andar com seu veículo, luzes com belos efeitos (o sol tem seu próprio efeito de heliosfera), e gôndolas que trabalham, caminhões, trens, navios e tudo mais.

Uma arma faz a superfície da área inteira balançar, como se alguém tivesse pego um carpete e balançado (alguém lembra da cena do helicóptero batendo no prédio, no filme Matrix?). Os problemas de visão do PS, que deixavam um erro feio quando se olhava os objetos de perto, praticamente não existe na versão 64, mesmo que a mancada do espaço na textura possa ser visto com o jogo em alta resolução. O frame rate é bem sólido no modo Single Player (ele fica um pouco baixo quando você aumenta a resolução, mas as diferenças podem ser facilmente passadas para traz uma vez na batalha). E já que tocamos no modo Multiplayer, V8:SO trabalhava muito bem em relação a tal modo. Dois jogadores podem entrar no jogo no modo Cooperative, juntando forças para defender localidades e pontos estratégicos. Mas a melhor coisa é que o modo com dois jogadores parece tão bom, em alguns casos, do que o modo de um jogador (mesmo com a tela sendo dividida). Os efeitos de fade-in nas texturas, que são impressionantes no modo Single Player, não ficam tão impressionantes com a tela dividida ao meio. O modo de batalha entre quatro jogadores já é outra história, e mesmo que o jogo ainda seja jogável, é muito mais lento e chato do que o jogo normal. Mesmo assim, a maioria dos gráficos do jogo e level de texturas continuam lá, o que sempre afeta na jogabilidade. Ficar na água ainda balança o seu carro, e os estágios como o Canyon, que você desce a montanha e adiciona muito para o jogo (a la Return of The Jedi: Ewok's Log Trap). Contra outros jogadores, você irá achar que estes detalhes causam muito mais impacto do que quando se está jogando sozinho, e jogadores espertos podem colocar armadilhas em certos locais.

CARREIRA SOLO!!!

A única diferença entre as versões do DC e N64 que, realmente importa, é a trilha sonora do N64 que não é exatamente "boa". O jogo ainda tem muitos efeitos sonoros e vozes (o tema do título por exemplo ainda é demais, mas são bem menores que suas versões em CD/GD). Enquanto que as músicas MIDI do começo não enjoam tão rápido, parece que as músicas das versões PS e DC não estão incluídas na versão N64; sendo que nem mesmo traz aquela sensação dos anos 70. Sem um Twisted Metal no N64 (o que é uma benção, de certa forma), V8:SO fica sozinho como o único jogo de combate de carros. Comparando os jogos pelos sistemas, a versão de N64 trabalha muito bem, ficando lado a lado com a versão DC, na jogabilidade e gráficos, mesmo não sendo tão maravilhoso.

WORMS ARMAGEDDON

AS MINHOCAS MAIS ENGRAÇADAS DO PLANETA

Você já parou para pensar o que as minhocas fazem em seu tempo livre? O terceiro capítulo da série popular, Worms Armageddon, faz você acreditar que ao invés de se esconderem em baixo das pedras e ficarem boiando nas poças de água, as minhocas são na verdade militares que lutam constantemente uns contra os outros. Isso é simples, de algum modo uma premissa inocente coloca o estágio para um jogo de estratégia baseada em turnos, como WA não é apenas o melhor jogo de minhocas, mas é também uma grande experiência multiplayer. Este conceito é bem simples: você controla um time de minhocas bem armadas e o seu objetivo é matar as outras minhocas de qualquer jeito. Você faz isso em uma plataforma 2D que é geralmente uma série de objetos estranhos colocados cuidadosamente sobre uma água mortal (minhocas não conseguem nadar.). O combate toma lugar para um estilo baseado em turnos, tudo isso com um tempo limitado. Cada uma de suas minhocas divide um arsenal onde você escolhe todos os tipos de armas, do sério devastador para o estranho e engraçado. Dali, você muda para um esquema de mira e tiro manual usado para detonar a arma escolhida em uma minhoca que escolheu. Isto leva a todo tipo de destruição, pois o combate tende a ser seguido por miras de explosivos e alguns efeitos engraçados que eles causam.

O game tem que ter gráficos bons para ser um bom jogo?

Olhos grandes e itens enormes mostram a influência do desenho animado para os gráficos e sendo combinado com um simples Layout 2D, que faz com que WA pareça e muito com alguns games do nosso passado. O detalhe é simples porém eficaz e ajuda aos temas humorísticos que correm através dos elementos do jogo. Mudar as armas, mudará a aparência de sua minhoca, uma minhoca irá colocar uma faixa na cabeça antes de executar um Dragon Punch e uma minhoca equipada com um machado ficará com a aparência de um Viking. As explosões e animações são simples, as minhocas rastejam quando se movem, e as explosões são bem engraçadas. Mesmo assim, com muitos detalhes para as animações, como o tiro da Shotgun, poderiam ter um pouco mais de detalhes, no turno poderia e muito ajudar, mostrando exatamente onde acertou (ou errou).

Um bom humor e ótima jogabilidade

Um elemento de humor está adicionado à jogabilidade na forma da fala histérica das minhocas. Infelizmente, na versão do N64 não permite que você escolha a voz de suas minhocas e ao invés disso, simplesmente coloca aleatoriamente as vozes. Então o computador decide quem vai ser um (redneck), quem veio a ser um britânico e quem vai ser um asiático. Falas altamente engraçadas colorem os comentários de seu exército de minhocas enquanto joga. Se uma granada cai perto de você, a sua minhoca irá gritar

"Run for It!" e se errar sua minhoca irá gritar "What was that?". Este efeito é um pouco bonitinho e chega as vezes a ser irritante. Outros efeitos sonoros como explosões, granadas ricocheteando e tiros de metralhadoras, são bem feitos e adicionam um pouco de realismo.

Efeitos sonoros 10, música 0

Você quase não nota a música nos cenários e isso ajuda a ficar com a tarefa em mãos. A única coisa particularmente ruim no audio é a música Euro-dance de comercial de cerveja alemã, que fica na tela título. Mesmo assim, apertando alguns botões, tudo isso é esquecido. São as armas no jogo que o deixam engraçado. Todo jogo de combate deve ter granadas e shotguns, mas nem todos deles tem pneumatic drills, ninja ropes, supersheep e dinamites. Este largo arsenal de instrumentos usados para tirar as minhocas do jogo mantém as coisas divertidas, pois cada arma tem seu próprio efeito. Mesmo assim há algumas armas que são muito poderosas e uma vez que ficar perito nelas, elas irão afetar a jogabilidade. Ao invés de trocar entre as minhocas, o sisterma de turno troca entre os times por si mesmo, significando que com uma minhoca simples você terá 4 turnos até que o outro time possa jogar. Isso faz com que fique muito difícil matar a última minhoca do time, pois ele fica com uma vantagem tática devido aos seus turnos múltiplos. É muito frustrante ser morto antes de dar um tiro.

Multiplayer é D+

Multiplayer é onde o jogo detona. Você pode jogar com três amigos em WA, mesmo que tenha que passar muito o controle, pois WA suporta apenas 1 controle. Mesmo assim, quando você aprende a passar o controle para a pessoa certa, a jogabilidade acelera. E devido a muitos jogadores poderem pensar mais rápido, o jogo multiplayer logo se torna uma barreira de destruição, com granadas e bazucas voando por todo o que é lugar. A jogabilidade fácil de aprender faz deste jogo uma festa e por ser hilário. Infelizmente, o modo single player não é muito legal. O computador ainda tem olhos de águia para atirar e além disso a última minhoca é capaz de dar um tiro certeiro calculando a velocidade do vento, ricocheteio, ou seja, ela pode colocar um tiro de bazuca bem em cima de sua minhoca, através do cenário e se desviando de todos os obstáculos. Isso faz com que seja muito frustante jogar contra o computador, é quase como trapacear. Mesmo assim a AI (Inteligência Artificial) é capaz de fazer muitas besteiras também, como jogar a granada nela mesmo, atirar no solo em baixo dela. O modo Single Player está definitivamente melhor no N64, pois o tempo de espera para o computador fazer seus movimentos diminuiu consideravelmente das versões do DC e PSX.

Finalizando

WA é designado para você poder jogar com outras pessoas. Se você tem alguns amigos que gastam o tempo deles rindo de seus atos no game, definitivamente pegue-os para uma jogadinha e você terá como recompensa, boas risadas. Mesmo que o jogo tenha seus pontos fracos, a jogabilidade é boa e o controle simples faz deste jogo, perfeito para aqueles que gostam de jogar com seus amigos.

SUPER MAGNETIC NIU-NIU

DIFICULDADE ALEATORIAMENTE FRUSTRANTE

Super Magnetic Niu-Niu é um game de plataforma 3D da produtora japonesa Genki, com uma direção de arte retrô lembrando desenhos dos anos 70. Você controla um robô bebê azul chamado Niu-Niu, mandado em uma missão para salvar o Pao Pao Park de uma maléfica criança boca-suja que visa a dominação do mundo. Niu-Niu combina a familiar característica de plataforma 3D de Crash Bandicoot, enquanto traz alguns elementos inovadores na jogabilidade.

Jogabilidade

A maior parte do game é jogada na perspectiva por trás do ombro, enquanto Niu-Niu anda para o plano de fundo em uma pista linear. Certamente, o objetivo principal é passar por puzzles de pulo e acabar com os vilões, mas a maneira com que você faz isso é bem legal. Além das habilidades de correr e pular, Niu-Niu tem a habilidade de disparar dois campos magnéticos: vermelho e azul. Atirando um disparo vermelho em um inimigo azul, Niu-Niu pode puxá-lo e prendê-lo em uma caixa (lembre-se que os opostos se atraem), que pode ser pega e arremessada em outros inimigos. Atirando um disparo azul em um inimigo azul, você irá empurrá-lo. Atirando um disparo vermelho enquanto você está sobre uma plataforma vermelha faz com que você voe aos ares. Quando isso funciona como deveria, a jogabilidade "magnética" é extremamente divertida.

Niu-Niu anda bem mais devagar do que Crash, e seu movimento "Dash" parece incontrolável – tudo o que você pode fazer é apontá-lo para a direção certa e apertar o botão R. Niu-Niu também tem problemas em subir degraus, e você tem que pular em plataformas magnéticas. Julgar o seu posicionamento na tela em relação a abismos, buracos e plataformas de pulo pode também ser difícil. Felizmente, Niu-Niu aplica sombras no chão de forma realista, facilitando muito os puzzles de pulo que você encontrará.

Gráfico

O game quase sempre mantém 60 fps, com um número de polígonos relativamente altos e detalhes de texturas decentes. Niu-Niu possui algumas animações faciais excelentes. A direção de arte do game é realmente ótima, e parece um desenho estilizado ganhando vida totalmente em 3D.

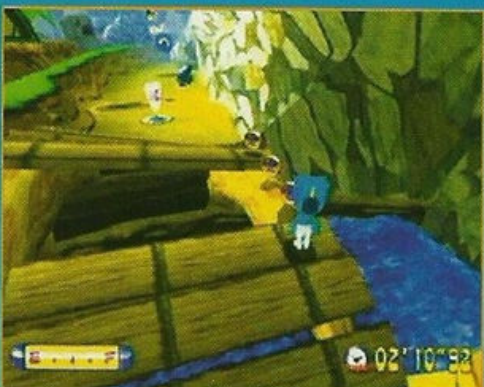
Onde está a dificuldade?

O ruim é que, após as quatro primeiras fases, Niu-Niu torna-se quase impossível. Este é dos games mais frustrantes e estressantes que já encontramos. Como você pode ver, não há barras de energia em Niu-Niu. Se o pequeno bastardo azul for acertado uma vez, ele morre, e você recomeça. Ele raramente se agarra em uma plataforma se ele errar qualquer pulo – ele morre, e você recomeça. Não há espaço para erros neste jogo, e certos estágios só podem ser completados após dúzias de tentativas sem sucesso e mortes baratas. Isso é o resultado de fases difíceis e exigentes (não necessariamente algo ruim) e um design totalmente lixo (definitivamente uma coisa ruim).

Por exemplo, vamos dar uma olhada na primeira fase do mundo do deserto, onde Niu-Niu monta em um camelo robótico, e deve manobrar através de um oásis arenoso. A caixa de colisão em volta de Niu-Niu é bem grande, significando que você não precisa visivelmente tocar um objeto inimigo (como um cactos) para morrer inesperadamente. Você deverá ter como pré-requisito um conhecimento do caminho a seguir. É pura memorização o tempo todo. Ugh!

Outras frustrações desnecessárias são constantes no mundo de Niu-Niu, resultando de uma jogabilidade que exige reflexos sobre-humanos, juntamente com o conhecimento preciso do conteúdo de um estágio antes mesmo que você comece. Uma parte muito grande do sucesso do jogador parece ser completamente aleatória – e uma lógica destas não poderia estar em um jogo de plataforma. É doloroso quando você sabe exatamente o que fazer, mas é limitado por uma física inútil que parece trabalhar a seu favor apenas 50% do tempo.

Conclusão

Se você está pronto para um desafio, Super Magnetic Niu-Niu tem isso – este game foi desenvolvido especial para os experts em plataforma 3D, e ele vai testar suas habilidades de maneiras que você nunca pensou ser possível. Por outro lado, se você se estressa facilmente, esta provavelmente não é a melhor maneira de gastar o seu tempo. Vamos esperar que o pessoal da Crave dê alguns toques no game quando ele for lançado nos EUA.

SAKURA WARS: HANA(

O UNIVERSO DE SAKURA ENCONTRA COLUMNS

O primeiro título de Sakura Wars do tão falado Sakura Project 2000 chegou na forma de um jogo Columns. Na verdade, a afirmação mais correta seria que Columns chegou para o DC disfarçado de Sakura Wars. Hanagumi Taisen Columns 2 pega Columns e envolve-o de maneira inteligente no universo de Sakura Wars, completo com todos os personagens, músicas e interação social que você poderia esperar. O resultado? Um agrado imediato para todos os fãs de Sakura Wars.

Primeiro, uma rápida explicação do nome. Hanagami é o japonês para "Flower Branch" o grupo que você, como Oogami, comanda em Sakura Wars 1 e 2. Taisen é o japonês para "Great War"... "Sakura Wars" em japonês é na verdade "Sakura Taisen". A parte "Columns 2" é adicionada porque esta é uma seqüência do jogo lançado para Sega Saturn em 1997. Então você tem "Flower Branch Great War Columns 2", ou se preferir, "Hanagumi Taisen Columns 2".

O que é Sakura Wars?

Se você não está familiarizado com Sakura Wars, aqui vai um pouco do enredo. Um marinheiro chamado Oogami Ichiro na Marinha Imperial do Japão de 1900 é incumbido de comandar o Hanagumi (Flower Branch) do Teikokukagekidan (Grupo de Assalto da Força Imperial Floral), um grupo formado pelo governo para defender Tóquio dos demônios. De dia, as oito garotas que formam o grupo Hanagumi atuam como atrizes em um grupo teatral. Mas quando os demônios atacam, as garotas e Oogami entram em seus mechs e seguem para o campo de batalhas para batalhas estratégicas e baseadas em turnos. As partes 1 e 2 da série foram lançadas como uma série de episódios de animação japonesa, com cerca de dez a catorze episódios por game. Cada episódio consiste em você andar pela base Teikokukagekidan e interagir com as membros do grupo Hanagumi, seguido por uma batalha, geralmente por um pouco mais de interação, então outra batalha, (uma previsão do próximo capítulo).

Hanagumi Taisen Columns 2 pega a idéia básica por trás de Sakura Wars e troca as batalhas estratégicas por batalhas baseadas em Columns. O jogo inteiro parece com um produto de Sakura Wars, com todas as animações, vozes e apresentação que você poderia esperar de um jogo da série Sakura Wars.

Os modos de jogo

No modo para um jogador, você tem acesso, inicialmente, a um Story Mode, um Battle Mode, um Endless Columns Mode e um Puzzle Mode. O Battle Mode permite que você escolha uma entre as 8 personagens, que possuem diferentes valores para ataque, defesa e velocidade, selecione um power up elemental, que dá à personagem uma habilidade especial, e jogue Columns contra um oponente controlado pelo computador. Conforme você faz as pedras desaparecerem, um medidor de power up se enche. Chegando ao nível máximo, você pode então escolher entre desferir um ataque de blocos liberados pelo tempo em seu oponente, limpar algumas linhas de seu lado, ou carregar o seu medidor de ataque de forma que seu ataque seja ainda mais poderoso da próxima vez que você atingir o máximo. Coisas bem típicas, exceto pelas animações no cenário de fundo e comentários falados pelos personagens que dão ao game um inconfundível jeito de Sakura Wars. Você pode até ouvir a música cativante em MIDI da série quando enfrenta um oponente, mas agora com o hardware de som mais poderoso do Dreamcast, que deixa o som um pouco

DREAMCAST

SAKURA WARS: HANAGUMI TAISEN COLUMNS 2

SEGA / RED COMPANY - GD

PUZZLE - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.3	INOVAÇÃO	4.2
SOM	3.8	DIVERSÃO	4.1
CONTROLE	4.8		

4.0

PRÓS
O universo da série está intacto. Uma porção de modos de jogo, aventuras e extras

CONTRAS
Certa falta de interatividade nos diálogos. Dificuldade excessiva no Story Mode

ドリームキャスト

GUMI TAISEN COLUMNS 2

mais limpo que antes.

O Puzzle Mode é uma adição muito boa que permite a você melhorar suas habilidades em Columns, já que você é presenteado com centenas de Puzzles que exigem que você realize inúmeras tarefas, desde fazer uma seqüência de pedras especiais desaparecer em um determinado tempo, até fazer todas as pedras aparecerem usando um determinado número de blocos. Tudo isso é feito com uma das garotas do Hanagumi olhando por você, encorajando-o a cada passo. Tentar entender como passar por um puzzle particularmente difícil geralmente consiste em posicionar um ou dois blocos apropriadamente, algo que geralmente acaba fazendo seu cérebro trabalhar, a não ser que você seja um mago geométrico de puzzle. Você provavelmente terá que pedir alguma ajuda para passar alguns puzzles.

Story Mode

Tudo isso é bom, no entanto, pois o Puzzle Mode ainda não é a verdadeira área de interesse no game para os fãs de Sakura Wars. O Story Mode é realmente o atrativo, e proporciona uma nova experiência de Sakura Wars que dá um gostinho do que veremos em setembro deste ano. Você escolhe uma personagem, e prossegue através de uma aventura baseada em conversas, com você e a personagem perambulando em torno do Daiteikokukagekidan, falando com outras personagens, e ocasionalmente tirando uma partida de Columns, baseada em puzzle ou batalha. As conversas são largamente interativas, usando o sistema baseado em tempo de Sakura Wars 2, completo com respostas aparecendo através do limite de tempo; é possível até encontrar uma daquelas conversas de investigação baseadas no tempo, onde você tem que ficar interrogando a personagem na tela até o tempo acabar. Se você agradar a personagem, você irá ouvir aquele bip característico da série, e os atributos da personagem durante a próxima partida de Columns. – uma maneira engenhosa de combinar a série com Columns.

Estas partes parecem ter sido tiradas diretamente da parte 2 do game, completa com o mesmo layout de tela e proporções, e muitas das mesmas animações faciais, apesar de ter algumas novas ali. Não há nada de serrilhado agora, e o que tinha de Load Time na parte 2 foi praticamente removido, mas não espere nada próximo a um game Sakura Wars da próxima geração. Em outras palavras, não jogue o game pensando "Esta é uma boa visão do que teremos na parte 3 da série".

As histórias individuais durante o Story Mode são moderadamente inventivas, apesar de você encontrar muitos temas comuns, como um caso de amnésia sendo curado por uma boa pancada na cabeça. Independente disso, assim como nos games normais, os valores de produção são tão altos que você provavelmente não irá se preocupar – imagens de anime em tela inteira nos finais tornariam a experiência mais gratificante, no entanto. As histórias poderiam também ser um pouco mais interativas, com você tendo que responder um número maior de perguntas – vamos esperar que a Red Company esteja guardando isso para a parte 3.

Partidas multiplayer online

Isso basicamente é tudo o que há para a experiência de um jogador e Hanagumi Taisen Columns 2, mas para fãs de Sakura Wars, já é mais que suficiente. Terminando o game múltiplas vezes vai lhe garantir novos modos de jogo e alguns presentes especiais, apesar de alguns necessitarem que você esteja online para acessá-los. Há modos multiplayer também, que definitivamente adicionam longevidade ao game. Você pode competir contra um amigo no modo para dois jogadores, e até se conectar online para conversar e jogar o game via rede. Hmmm... jogo em rede em um game de Sakura Wars, e nós do ocidente não podemos nem jogar online o Sega Rally 2... suspiro!

Finalizando...

Este jogo definitivamente é obrigatório para os fãs de Sakura Wars. Ei, você deveria comprar só pela inclusão de seis cards especiais de edição limitada, certo? Se você apenas está interessado em pegar um bom game de Columns, você encontrará aqui também.

Um aviso para os fãs de Sakura Wars que desejam ver tudo que o game tem para oferecer. O computador é extremamente difícil durante as partidas de Columns, o que significa que você pode ficar frustrado quando quiser avançar no Story Mode com determinada personagem. O game tenta tornar as coisas mais fáceis tornando o oponente do computador mais fraco cada vez que você perder, mas você terá que melhorar suas habilidades em Columns se quiser chegar a algum lugar neste game. Novamente, qualquer um que quiser visitar Sakura, Iris, Maria, Sumire e o resto do pessoal mais uma vez com certeza terá uma boa diversão.

NHL2K

O HOCKEY CHEGA AO DREAMCAST

Nos encontramos atualmente em um novo milênio, com outro fim do espectro do Ice Hockey, estrelando o novo jogo mais divertido da história do video game: NHL2K. A Sega Sports e a Blackbox esteve trabalhado nisso por um bom tempo, e parece bem atrás do jogo All-Star. A Sega trouxe o jogo em sua data marcada, num senso que eles trouxeram aos fãs de hockey um título quente, rápido e desafiador que será uma adição e tanto para a sua coleção de jogos de esporte para o DC (algo muito limitado no momento). O movimento dos jogadores flui com naturalidade e na média, os goleiros agem rapidamente e raramente saem de sua posição.

Ação sem profundidade

Jogando no modo Single Player, NHL2K é maravilhoso; é como um Multiplayer, onde você irá fazer de tudo para levar amigos para a sua casa. Pode-se dizer que este jogo é muito excitante — até a câmera (nível do gelo, e o default é o melhor) contribuindo para melhorar a ação. Está evidente que a Blackbox teve muito trabalho para fazer neste jogo, acrescentando um pacote de detalhes assim como o resto dos jogos da linha de esporte da sega, e mesmo assim eles pareceram um pouco pequenos em algumas áreas. O jogo tem muito desafio, e o melhor é que não é aquela coisa enjoativa, mas sim divertido especialmente pela jogabilidade, que já é o bastante para os dois tipos de fãs de hockey: os casuais e os vidrados. A razão chave por trás desta aparência é o fato deles terem tirado alguns elementos fora da realidade das versões anteriores de hockey. Uma área fica na velocidade do jogo, e NHL possui 3 tipos de velocidade, sendo que a mais rápida destas é a que chega mais perto das noites de jogos de hockey no Canadá. A velocidade não é ridícula, não é velocidade Arcade, mas sim velocidade de um jogo verdadeiro de hockey — os jogadores são humanos, e este fato sutil é refletido aqui.

Jogabilidade

Você será forçado a passar o disco na zona para poder dar um tiro aberto, melhor do que ficar driblando todos sozinho para depois arriscar um tiro. Em fato, todo o jogo é voltado para o realismo, e manter seus jogadores nas jogadas por 3 minutos sólidos irá deixá-los cansados. Se você não está rotacionando suas linhas, não conseguirá mantê-las. Se tentar driblar um monte de jogadores da defesa, mesmo se for Mats Sundin, perderá o disco. Se você está abaixo do gol no 3°, e fizer uma ofensiva pacífica, não irá vencer. Você poderá comandar os elementos básicos aqui: mudanças de linhas, estratégias ou a linha ofensiva. Escolha exatamente o que quer controlar do Get-go, ou mude os cavalos na linha do meio. Se quiser ser corajoso e controlar seu próprio goleiro, você pode. Se quiser ser o técnico (e você terá que ser), pode escolher quais formações e estratégias serão usadas no jogo. Quando você configura um power-play, irá ficar andando com o disco na zona até que ache um espaço para atirar. Quando está em um odd-man-rush, você terá que escolher entre perder o disco ou arriscar um tiro. Você terá que escolher quando puxar o seu goleiro ou não, resumindo, terá que jogar "o jogo". Em fato, o sentimento de andar de patins pelo gelo é o melhor da jogabilidade. As transições acontecem quase iguais, e são bem rápidas. A primeira vez que você pisa no gelo, rode seus joelhos e atire, você sabe que está jogando algo maravilhoso. A melhor parte é que você realmente se sentirá conectado com os jogadores no gelo devido ao grande esquema de controle. No gelo, a performance de ação dos jogadores é maravilhosa, as moções capturadas e fluídas são bem naturais. Os goleiros pulam alto e pegam todas. Quando um jogador é acertado, cai de costas e dá uma nadada, e pode até rodar em seus joelhos.

Os físicos dos jogadores são impressionantes e autênticos. Os controles não contém nenhuma surpresa, apenas os comandos básicos: passar, atirar, poke-check, checar, aumentar a velocidade e enganar. Eles respondem rápido e a maior parte na média. Você ainda vai cair no mesmo problema dos velhos jogos de hockey, passando a bola para o cara errado ou não sendo capaz de escolher o jogador que irá controlar, mas não seria um jogo de esporte sem estas frustrações, certo? A mira do tiro é controlada pelo controle analógico, e tem o maior efeito de todos os controles. A pancadaria rola solta aqui, mas dificilmente pode entrar nela. Os comandos na hora das brigas são simples, e a ação parece maravilhosa. Dependendo de como se sente na luta no hockey, poderá ficar nervoso, ou aliviado pois não tem uma presença forte. Um medidor de slide seria legal para contar a quantidade no jogo, mas não há esta característica. Também há as Violence Buffs, estas penalidades não podem ser mexidas também, mas pode ligá-las, ou desligá-las — por sorte o juiz deixa um monte passar. No entanto, esta pequena limitação de personalização é outra área que o NHL2K mostra que você precisa de muita ajuda. Os produtores fi-

zeram um preparo para tudo. Você terá apenas um pequeno controle nos elementos individuais nos comandos do jogo. Quer tirar o time de campo? Quer regular o número de brigas? Bem, nada disso pode ser feito. Assim como outras mais que são de dar pena! E se você achou que os outros games da Sega davam mancada nisso, este te deixará um pouco nervoso (será que o pessoal da Sega já viu algum jogo de hockey antes?). O game é muito bom, mas parece que Blackbox focalizou mais a jogabilidade e deixaram o resto de lado.

Opções

NHL2K é um jogo de hockey para jogos da primeira geração, mas apenas com as regras que ele tem. A Sega deveria ter gastado um pouco mais de tempo para colocar o controle nas mãos dos jogadores, e por outro lado todos nós queremos coisas diferentes além de uma nova experiência! Até as características do Replay estão dando mancadas. Tem todos apetrechos básicos, e é tudo que tem, tomando um passo maior de volta para o excelente sistema de Replay do VC. É tudo um pouco limitado, onde você pode apenas dar Play, voltar e dar Zoom. Não há avançar mais rápido, câmera lenta e não há característica de Lockable Playback. Além de tudo isso, a colisão do jogo é um pouco superficial quando você abaixa a velocidade, e em alguns casos o disco parece não pegar no bastão do jogador — algo que você nunca vê na vida real, e é decepcionante. Muito disso se dá devido às grandes caixas de colisões que rodeiam os jogadores, especialmente os goleiros. Em certos replays, alguns problemas são piores que outros (isso pode ficar irritante, especialmente quando impede o seu gol). Em outras palavras, o nível de detalhes deste game não é muito elevado, tirando a jogabilidade e a movimentação.

Variedade real de jogadores

Todos os jogadores da NHL estão representados por atributos colocados para cada personagem, para poder atribuir a sua habilidades na vida real. NHL2K faz um bom trabalho representando as diferenças entre os jogadores, tipos de corpos, tamanho, e rostos ajudam a distinguir muito melhor quem é quem. Você também pode criar seu próprio jogador, ou quase. Novamente, a características aqui são um pouco limitadas — você pode mexer em cada atributo, e não há uma quantidade limitada de atributos que você possa colocar, e com isso você pode fazer um jogador perfeito em relação aos outros (um pouco chato). Mas por que você faria isso? Você controla elementos como passes, aceleração, ofensiva, tamanho e etc., mas ainda assim você não pode escolher cabelo, tipo do rosto entre outras coisas mais.

Quando você cria um jogador, é colocado no Free Agent Team, onde deve-se negociar o mesmo. Mas todo jogador precisa pensar para fazer alguma coisa que preste, certo? Bem, a inteligência dos jogadores em ação é muito boa, e as manhas de NHL2K são simples de serem aprendidas, mas você ainda vai penar para se tornar um verdadeiro mestre das manhas. Para vencer o time All-Stars, você não deve ser só um jogador habilidoso, mas saber um pouco da estratégia de hockey. No entanto, até na dificuldade mais fácil, o jogo não mostra um time que leva pelo menos 20 gols por jogo. Nem permite que seu goleiro seja subjulgado, pois ele joga bem e mesmo assim não é tão difícil quando se está aprendendo. As dificuldades variam apenas nas estratégias do time, e na agressividade do jogador. A reação do goleiro é cortada no modo inicial, assim como a defesa. Por último, mas não menos importante no departamento de jogabilidade, NHL permite que você jogue em um modo de exibição, séries Playoff ou entrar numa temporada — Infelizmente este último modo é confinado por um time de cada vez. Você pode apenas jogar (ou escolher por não jogar) os jogos do time que escolheu no começo. Em adição, você não pode jogar qualquer jogo não selecionado na semana. Talvez seja problemas de memória, mas certamente seria legal conduzir dois times neste modo. Uma opção para praticar tiros e passes também não consta no game — um jogo bom, mas muito limitado em termos de opções que seriam de grande ajuda para seu desempenho ainda melhor. Uma outras área, onde é conhecido muito pouco no caminho das limitações das comparações, estão os visuais do jogo. Como em seus antecessores games da Sega Sports, NHL2K é bonito.

Para terminar...

As maravilhas começam nos ambientes que você joga. As arenas são cheias de fãs animados, um trabalho muito bem feito nos refletores — reflexos aparecem sob as luzes. Mas não continua assim por muito tempo. Uma das coisas mais legais do jogo são os Trails em tempo real que cada jogador deixa no gelo, não importa onde vá, deixando o gelo cheio de riscos e marcas de patins. De um modo geral, se você está a fim de mostrar que é bom no hockey, eis sua oportunidade de ingressar no DC!

WILD METAL

NUM FUTURO DISTANTE...

De certa forma, Wild Metal é similar ao Body Harvest do Nintendo 64. Não que o jogo em si seja semelhante, mas que ambos evitaram os olhos do público durante um tempo antes de alcançar a produção final. Por causa disso, Body Harvest caiu no esquecimento. Esperamos que o mesmo não aconteça com Wild Metal, pois certamente ele merece atenção.

Aparentemente pobre

Comparado à maioria dos títulos de Dreamcast até hoje, este jogo é feio como bater na mãe por falta de mistura, e como resultado, vai ser evitado por muitos jogadores. Se vai ou não atingir algum sucesso, Wild Metal é definitivamente um jogo que será lembrado por muitos como um game para jogadores realmente hardcore. O que falta no jogo em visual é compensado numa jogabilidade animal e física brutalmente envolvente.

Wild Metal é muito único, e, de certa forma, muito reminiscente do velhos jogos de 8 e 4-bit. Por exemplo, ao ligar, você não tem nenhuma explicação do jogo. Nenhuma cena de apresentação. Nenhum diálogo. Nem mesmo algo humano aparece na tela. Você simplesmente começa o jogo, e sem qualquer cerimônia, você é lançado no campo de batalha, sem qualquer objetivo apresentado e sem qualquer explicação de quem você é ou o que está fazendo. Se você conseguir se manter jogando, você logo se encontrará jogando um game complexamente projetado e infinitamente envolvente.

E tem história? Pra quê?

O engraçado é que Wild Metal tem um enredo, mas ele claramente não é necessário para experiência da jogabilidade, porque se você nunca ler o manual, você nem mesmo vai saber que há alguma história por trás do jogo. Basicamente, séculos atrás, máquinas automatizadas de forma mortífera foram estabelecidas nos três planetas do sistema Tehric para proteger os núcleos de energia coloridos de invasores. Não é mencionado porque precisamos dos núcleos de energia, mas porque eles emitem muitas luzes coloridas, nós vamos supor que eles sejam importantes. De qualquer forma, as máquinas revelaram-se muito bem projetadas, porque, como as máquinas tendem a fazer, elas tornaram-se independentes, e logo colocam em suas cabeças de lata robóticas que toda forma de vida biológica deve ser eliminada. Como as coisas sempre parecem nestes jogos, o destino de toda a vida no sistema solar depende de um homem. E adivinhe quem joga com esse homem? Pilotando um dos cinco tanques, você é levado para pontos-chave dos três planetas para recuperar os núcleos de energia que, de alguma maneira, farão todos felizes de novo.

DREAMCAST

WILD METAL

ROCKSTAR / DMA DESIGN - GD
AÇÃO - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	1.6	INOVAÇÃO	4.0
SOM	3.2	DIVERSÃO	3.7
CONTROLE	4.4		

3.4

PRÓS
Uma jogabilidade muito bem planejada, com um jogo longo e desafiante

CONTRAS
Nada de detalhe nos gráficos, e ainda há slowdowns ocasionais

ドリームキャスト

Jogabilidade repetitiva

Os objetivos são os mesmos em cada fase, simplesmente recuperar os núcleos de energia. Mas fazer isso fica cada vez mais difícil, e requer cada vez mais reflexo e estratégia conforme o jogo segue. No começo, é só uma questão de pegá-los. Mas os designers das fases não demoram muito a ficar furtivos, já que ao avançar alguns níveis, você terá que se livrar de mais e mais inimigos para conseguir chegar a uma cápsula. Há vezes em que isso será frustrante e até mesmo repetitivo, mas é só uma parte da experiência, já que o game foi projetado tendo em mente um jogador realmente implacável.

O controle básico pode oferecer todo um número de emoções no começo, mas no final das contas, é extremamente bem feito, e às vezes, até mesmo engenhoso. Você pode até tentar muda um pouco os controles, mas no final das contas decidirá que a configuração padrão é mesmo a melhor. O direcional analógico move seu tanque, os botões L e R operam a torre (que não parece imediatamente útil, mas é definitivamente mais tarde), o direcional digital seleciona armas, Y e A movimentam a câmera, B atira, e X põe uma mina. A parte interessante sobre atirar é como isso funciona – segurar o botão de tiro faz com que a torre mire para cima, e comece a disparar. Quanto mais você segura, mais alto você mira. No começo isto parece um pouco estranho, mas como em muitos aspectos do jogo, logo lhe parecerá indispensável. Para qualquer um que jogou o clássico de PC Scorched Earth, algumas da batalhas em Wild Metal parecem ter alguma relação com este título. Atingir seus alvos, parados ou em movimento, requer uma grande habilidade, já que você deve calcular o momento para soltar precisamente para conseguir a trajetória correta. Quando você considera o terreno extremamente radical, a física precisa e os múltiplos alvos móveis e parados atirando de uma só vez, toda a experiência é um tanto envolvente.

O jogo não está livre de falhas, sendo a principal os gráficos. Não há muitos erros descarados, mas o esquema geral é muito simples. O terreno consiste principalmente nas mesmas texturas simples repetidas, e os próprios tanques parecem bem quadrados. Considerando a ausência geral de detalhe, é desconcertante que a taxa de frame sofra sempre que há mais de uma pequena ação na tela.

No final das contas...

No geral, Wild Metal é uma experiência muito divertida e recompensadora. Os gráficos são extremamente fracos e o tempo para dominar o game é um pouco grande, mas para aqueles que se consideram jogadores hardcore, é realmente um dever jogá-lo. Parabéns para a Rock Star por gastar o tempo para conseguir uma jogabilidade tão complexa. Um game como este aqui com apresentação e gráficos supremos seria de matar. Espaço para uma seqüência?

THE SIMS

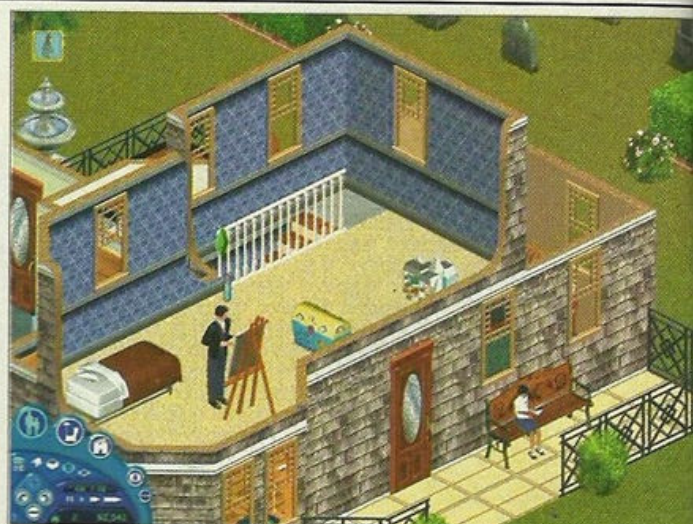
PUBLICADO: Electronic Arts
JOGADORES: 1
GENERO: Simulador
LANÇADO: 25/01/00
WEB SITE: www.ea.com

GRÁFICO:	3.5
SOM:	4.0
JOGABILIDADE:	3.5
ORIGINALIDADE:	4.0
DIVERSÃO:	4.5
NOTA FINAL:	4.0

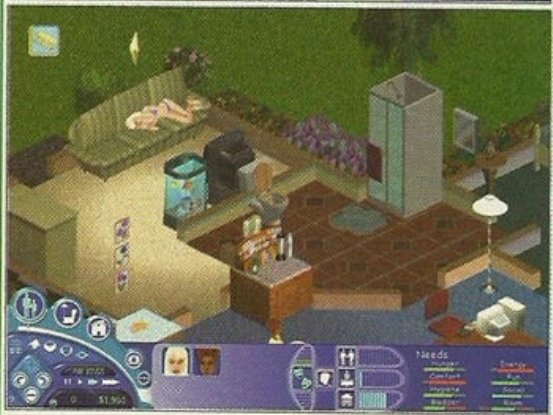
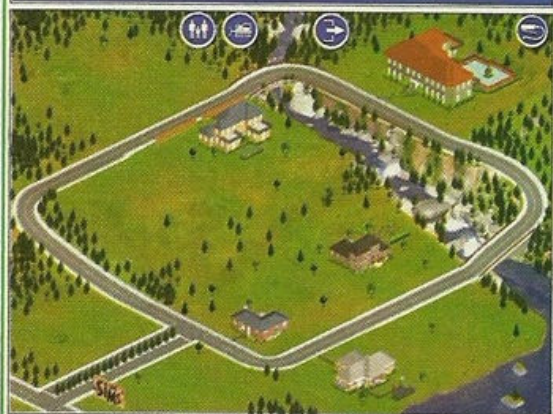
REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 233, 32MB RAM, 300 MB de HD, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 400 MB de Hd, CD-ROM 24x

Nada como uma vida após a outra

Se você amou brincar com uma casa de boneca quando era criança, ou explodir esta casa com uma M-80, pode se dizer que The Sims é o jogo perfeito para você. Se você já jogou Little Computer Peaplo no N64, ou já teve um LEGO, isso irá parecer muito familiar. Controlar a vida e os ambientes das pessoas é o nome do jogo e você deverá construir a mansão perfeita na casa imperfeita. O time da Maxis mais uma vez pegou um conceito muito complicado e mandou para o céu, com sistemas de menu e esquema de controle que faz os de SimCity3000 parecerem uma piada. Com apenas um menu em baixo no canto esquerdo da tela, você poderá fazer de tudo desde ver a relação de seus Sims, escolher a mobília e construir as casas que você ficará dentro.

Uma opção, album de fotos, permitirá que você documente a vida de seus sims e adicionar notas para eventos especiais. A barra do tempo é bem parecida a uma interface de um aparelho de CD, enquanto que as telas de opções foram transformadas em icones simples. Você deve estar pensando, o que tudo isso faz? O sitema de menu irá aparecer quando você deixar a sua seta do mouse parada em cima de qualquer coisa, das habilidades dos personagens até certos objetos ou papel de parede que tiver. Ele tem um sistema de tutorial dentro de si próprio e o ajudará a entrar no mundo de The Sims vagarosamente. Um tutorial inteiro para sua casa, assim como uma casa perfeita (a família Goth ou Novato, na versão nacional) irá te dar todas as informações que irá precisar, e se houver alguma dúvida, o divertido manual, na verdade uma bíblia, de Sims irá te dar todas as dicas do Simburb e controlar os sims. Clique em um objeto ou pessoa e uma porção de opções irão aparecer em volta de seu cursor deixando-o por dentro do que pode ser feito na hora devida.

A interação com outros Sims continua a mesma. Se você acaba de conhecer alguém, então suas opções são bem limitadas, mas se tornarem mais próximos, um monte de escolhas poderá ser feita como contar piadas, insultar, flertar e quase tudo entre os dois.

Os gráficos

Os gráficos são muito bons e têm ótimo nível de detalhe, quase que como uma progressão natural de SC3000. Você finalmente é capaz de dar um zoom e ver o que estas pessoas estão fazendo dentro de suas pequenas paredes. Mas isso não significa que você verá um visual de tirar o fôlego. Os objetos são bonitos e detalhados a animação na perfeita simplicidade, mas os detalhes das casas poderiam ter um pouco mais de detalhes, particularmente quando você

tenta puxar as formas engraçadas. Os personagens não são acelerados em 3D, mas têm um belo visual, mesmo que você não possa chegar perto o bastante para ver o rosto deles, enquanto estão conversando com outras pessoas. Se aumentar o volume de seu computador, você irá esquecer todos os pontos fracos sobre a aparência e sentimento do jogo. O time da Maxis foi meticulosa e obcessiva quando quis fazer que cada barulhinho, como por exemplo, cortando vegetais e até usando o banheiro iguais ao da vida real. Sons mais complicados como Radios e TV foram feitos com muita qualidade, provendo de músicas originais e na linguagem dos sims. Você será capaz de criar a sua própria família no jogo, não importa que configuração precise. Você pode não ser capaz de ir a fundo nas personalizações, mas definitivamente será capaz de deixá-los muito bons e com alguma habilidade no Photoshop, e deixá-los até parecidos com a vida real. As relações podem ficar bem intrigantes, especialmente quando você progride no jogo e consegue um grupo enorme de amigos, é vital para ter uma promoção no trabalho. Ciume, amor, ódio e etc irá tomar lugar não importa se gostar ou não é uma maravilha ver isso no jogo. Quando você começa a criar e arruinar vidas, então você pode começar a construir as casas que eles irão viver ou morrer. Você pode configurar as paredes, plantas, mudar o papel de parede ou janela que quiser, tudo o que quiser. É tão divertido quanto o próprio jogo, particularmente porque você deve trabalhar duro sobre o tempo para conseguir remodelar. Pode ser uma experiência satisfatória, mas também pode acabar com você se não for cuidadoso.

O jogo traz algumas casas de início, assim como uma mansão para se mudar quando conseguir dinheiro o sufuciente. É tão divertido gastar todo o seu dia fazendo uma super piscina ou local de mergulho mas se não tiver interesse, você pode pular isso e ir direto para a ação. Sims diferentes tem necessidades diferentes, então uma TV pode ser vital para alguns personagens, enquanto que uma mesa de xadrez pode ser a salvação para um tipo envergonhado e calado. Uma das mancadas no esquema de design é das texturas e papeis de parede para personificar sua casa. Por causa de tudo no jogo ser uma textura, você não pode apenas dizer, eu gostaria desta parede em verde, ou eu quero o cabelo dele em vermelho. Plantas e objetos são bem limitadas também, especialmente quando você é forçado a colocar muitas plantas para dar o máximo de conforto possível.

Mas nem tudo são flores

Há alguns problemas chatos no jogo no entanto. Os caminhos podem criar situações estranhas e críticas, como a pessoa correndo para trabalhar, mas incapaz de mover uma cadeira, ou o elaborado processo de fazer com que Sim atenda alguém na porta, que pode ficar para sempre até que os personagens se posicionem no lugar certo. Não dá para entender as complicações envolvidas no jogo, que podem fazer você puxar seus cabelos as vezes. Um pouco mais frustante, são os altos requerimentos do jogo, que inevitávelmente tem um Slowdown até nos computadores mais rápidos, devido aos vários elementos simultâneos.

Finalizando

O The Sims, com todas as suas frustrações, altos e baixos, é ainda melhor do que o seu dia no trabalho em sua vida real, e é um divertido experimento em psicologia, amor e relacionamentos.

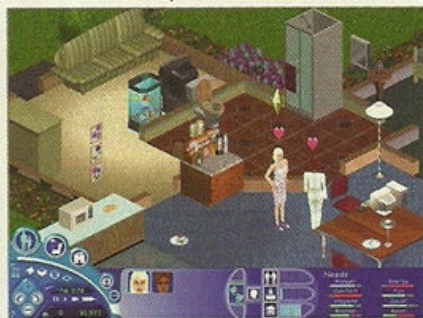
CASTROL HONDA SB2000

PUBLICADO: GreenLeaf
JOGADORES: 6
GENERO: Automobilismo
LANÇADO: 10/01/00
WEB SITE: www.greenleaf.com.br

GRÁFICO:	4.0
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	4.0
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	3.5
NOTA FINAL:	3.5

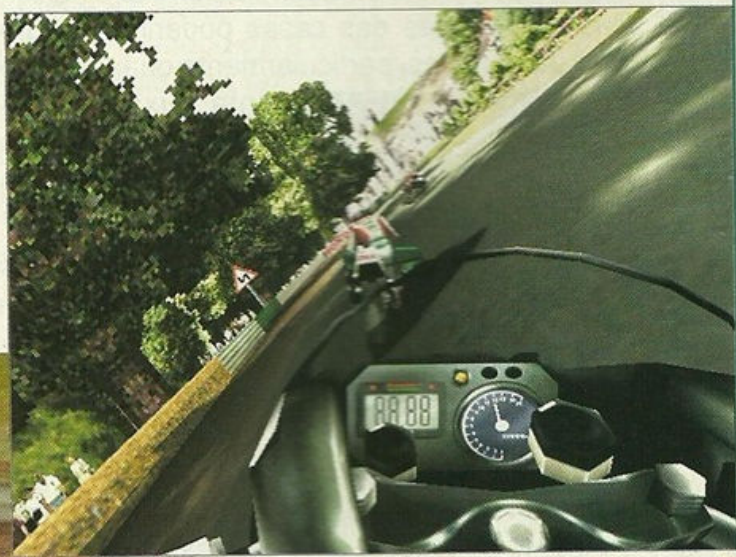
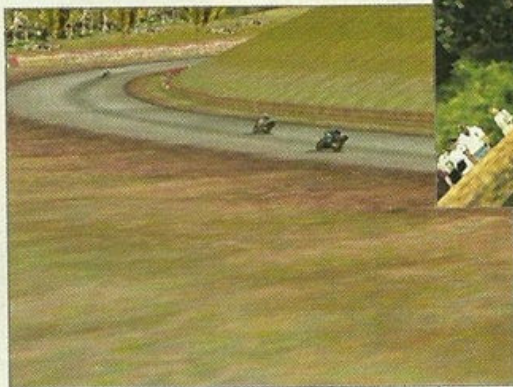
REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, CD-ROM 8x

Um dos maiores simuladores de motociclismo da atualidade

Apostando nas fortes emoções do motociclismo, um esporte que a cada dia ganha mais admiradores no Brasil e no mundo todo, a GreenLeaf fechou um acordo com a Midas Interactive para distribuir com exclusividade o excelente simulador de motos Castrol Honda Superbike 2000.

As poderosas máquinas

Em Castrol Honda Superbike 2000, o jogador pilotará a potente RC45, uma supermoto extremamente veloz, capaz de acelerar de 0-60mph em apenas três segundos. Para conferir o máximo de realismo à simulação, foi adquirida a licença oficial deste verdadeiro foguete sobre duas rodas. Sendo assim, os programadores não mediram esforços em reproduzir no game, com incrível exatidão, todos os dados de dirigibilidade obtidos através de extensa pesquisa. O resultado impressionará até mesmo os pilotos veteranos, oferecendo-lhes uma experiência em simulação de motos mais próxima da realidade do que qualquer outro game poderia recriar.

Cuidado para não se machucar

Como é de se esperar, pilotar uma superbike a velocidades extremas, exige perfeita concentração e muita habilidade. Qualquer erro pode levar a uma colisão ou queda violenta. Este aspecto do esporte também se faz presente em Castrol Honda Superbike 2000, contudo, a equipe de desenvolvimento da Midas não perdeu de vista que estavam criando um jogo e que um dos fatores mais importantes é garantir que ele seja divertido e acessível para os iniciantes, bem como, tão complexo e desafiador quanto os pilotos veteranos desejarem.

Com esta idéia em mente, foram inclusos seis níveis de dificuldade que balanceiam o realismo e facilitam a vida dos novatos. Um sistema simples de menus induz o jogador a passar pelas etapas de configuração, onde podem ser definidos detalhes como: resistência do motor a altas acelerações, pneus, danos na motocicleta e até mesmo as penalidades aplicáveis durante as corridas. Caso esta última opção esteja acionada, o jogador deverá pilotar estritamente de acordo com as regras oficiais, sendo que qualquer infração pode significar uma parada punitiva no pit stop.

Além disso existem diversas características adicionais para treinar a habilidade do jogador e ensiná-lo como negociar as curvas mais complexas, pontos de aceleração e freada brusca. Uma espécie de tutorial interativo pode ser acionado e um "piloto fantasma" entra em cena, correndo juntamente com o jogador, indicando quais os melhores traçados e a forma correta de entrar e sair das curvas. Vale destacar que existem 10 traçados não oficiais, mais simples do que as pistas reais de motociclismo. Neles, o jogador pode praticar e expandir suas habilidades antes de encarar o campeonato. Outras 10 pistas foram recriadas a partir de traçados originais, tais como Donington, Laguna Seca e Monza, mas nestas últimas, o desafio será mais intenso.

Graças a esta especial atenção à acessibilidade de Castrol Honda Superbike 2000, em pouco tempo os novatos já estarão aptos a disputarem a liderança do campeonato mundial de motociclismo ao lado dos "feras". Para isso é importante aprender a mudar as marchas de sua bike manualmente, o que permite manter sempre alta a aceleração e os níveis de resposta do motor. Dominar esta técnica além de facilitar o caminho dos jo-

gadores rumo ao título de campeão também ajuda a manter a sensação de velocidade durante as corridas.

Aproveite o máximo dos gráficos

Para completar a simulação, os gráficos de Castrol Honda Superbike 2000 receberam tratamento especial e o modelo poligonal utilizado para criar a RC 45 é um dos mais detalhados já vistos em um simulador de moto. Para aumentar a emoção, é possível sair da visão em terceira pessoa e saltar direto para o banco da moto, no modo de visão em primeira pessoa. Quem possui um computador Pentium II e placa aceleradora Vodoo 2 aproveitará o máximo do alto padrão visual do game, que rodará a 60 quadros por segundo, tornando a animação fluída como se a corrida fosse real. Mesmo os usuários de micros P166 com placa aceleradora 3D de 4MB apreciarão os recursos de chrome mapping, responsáveis por belíssimos efeitos de brilho e reflexão das superfícies polidas. Todo este detalhismo gráfico contribui para criar espetaculares colisões com captura de movimento do motociclista, que pode ser atirado a dezenas de metros de distância, dependendo da gravidade do acidente. Um inovador sistema de partículas faz com que a fumaça flutue suavemente sobre as motos danificadas, além de arremessar estilhaços, pedrinhas e areia para todos os lados, caso o piloto capote para fora da pista.

Multi-jogadores e manual em português

Finalmente o suporte Multiplayer garante a diversão de até seis jogadores simultâneos, incluindo um modo especial de tela dividida no qual se disputam acirrados rachas. A GreenLeaf lança Castrol Honda Superbike 2000 com caixa e manual em português (Brasil) e versão de software com opcionais em inglês (original) e português (Portugal).

SÓ PRA FINALIZAR...

Na edição passada você conferiu os golpes de alguns personagens, o restante você confere mais adiante. E só para não deixar dúvidas, o personagem Mokujin / Tetsujin é apenas um imitador dos demais, sendo assim desnecessário listar seus golpes. Caso jogue com ele, aleatoriamente seu estilo de luta (o persoagem imitado) é escolhido pelo computador. Para você saber quem ele está imitando, basta reparar em seus movimentos e posição de luta.

LEGENDA DE GOLPES

→ = direcionar na direção indicada
→ (vermelho) = segurar o direcional na direção indicada
1 = Soco Esquerdo
2 = Soco Direito
3 = Chute Esquerdo
4 = Chute Direito
5 = Tag Button
N = o direcional deve estar em posição neutra (nenhuma direção pressionada)
EL = Esquiva Lateral
+ = os comandos devem ser feitos simultaneamente
, = os comandos devem ser executados um seguido do outro
~ = os comandos devem ser realizados um imediatamente após o outro
> = o comando seguido de > tem a opção de ser atrasado por um pequeno período de tempo
# = o comando seguido de # deve ser segurado até o fim da seqüência ou até o próximo N
AG = movimento realizado com o personagen completamente agachado
LE = enquanto estiver levantando (N estando completamente agachado)
C = enquanto estiver correndo
CO = de costas para o oponente
VB/PO = virado para o chão / pés na direção do oponente
VB/OO = virado para o chão / pés na direção oposta ao oponente
VC/PO = virado para cima / pés na direção do oponente
VC/OO = virado para cima / pés na direção oposta ao oponente
CA = contra-ataque (atingir o oponente enquanto ele ataca)
[ ] = comandos entre colchetes indicam uma finalização opcional
( ) = comandos entre parênteses indicam uma seqüência de movimentos independentes
{ } = comandos entre chaves indicam os botões necessários para se quebrar um arremesso
: = dê um intervalo de 1/3 de segundo entre um movimento e outro (apenas seqüências de dez golpes)

COMANDOS GERAIS

↖ ou ↑ ou ↗: pulo baixo
↖ ou ↑ ou ↗ (vermelho): pulo alto
1 ou 3 ou 4 (após o pulo alto): ataque aéreo
→→: avanço rápido para frente
→→ (perto do oponente): empurrão
←←: avanço rápido para trás
←←←N: esquiva para trás
→→→: corrida
1+2 (durante a corrida): cabeçada
3 (durante a corrida): voadora
4 (durante a corrida): carrinho
← (durante a corrida): parar de correr
↓N ou ↑N: Esquiva Lateral (para baixo ou para o fundo)
↘+1: Uppercut
↘+2: Juggling Uppercut (manda o oponente para o ar)
↘+3: chute lateral
↘+4: chute frontal
2+5: Agarrão com o parceiro
5, ↖, ↑, [5]: Cancelar troca de personagens
5, →→, N + (1+2) ou (3) ou (4): Tag + golpe alto, chute ou carrinho
1+2+3+4: Kiai Powerup (causa dano na defesa e auto con-

tra-ataca)
→+2+4: Acertar o oponente pela esquerda quando ocorrer um reversal
→+1+3: Acertar o oponente pela direita quando ocorrer um reversal

COM O SEU PERSONAGEM NO CHÃO

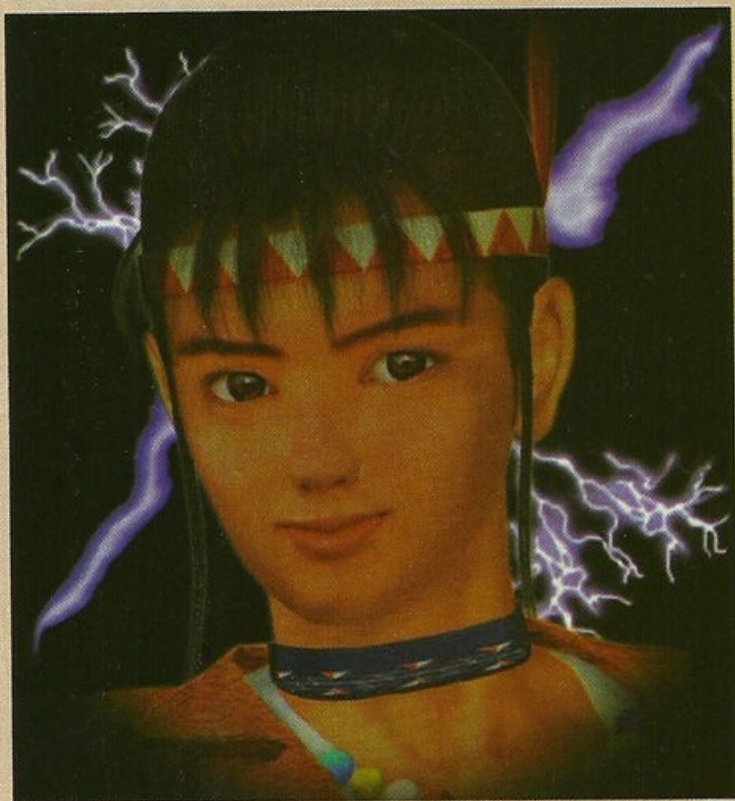
↓+1: rolar para plano de frente
1: rolar para o plano de fundo
3: levantar com esquiva
4: levantar com chute lateral
↑: levantar
↓+4: chute com o tornozelo
←: rolar para trás
→: rolar para frente
→+1+2: Levantar com golpe alto
→+3+4: Levantar com chute alto (exceto Hwoarang, Ling e Lei)
1 ou 2 ou 3 ou 4 (assim que você tocar o solo): Rolar e voltar à posição normal rapidamente

KUMA / PANDA

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Bear Bite {1}: pela frente, 1+3
Bear Hug {2}: 2+4
Stone Head {1+2}: →→+1+4
Circus Roll [Tag] {1+2}: →↘↓↙←→+1+2 [~5]
Choke Slam {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Rag Doll {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Chew Toy [Tag]: por trás, 2+4 [~5]

TÉCNICAS ESPECIAIS

Bear Hammer: 1,1,1
Bear Cannon [Tag]: →+1,1,1 [~5]
Grizzly Uppercut, Megaton Claw: LE+1,2
Wild Claw Windmill, Backpaw: AG,↘+1,2,1,1
Low Bear Rush: AG+1,1,1,2,(↓ ou ↘ ou →)+1
Bear Knuckle, Double Uppercut ou Prowling Bear Stance: 1+2,(1+2) ou →
Double Uppercut, Bear Knuckle, [Prowling Bear Stance]: LE+1+2,1+2 [→]
Claw Scissors: →+1+2
Belly Flop: ↗+1+2
Grizzly Headbutt: ↘+1+2
Demon Bearfist [Tag]: →→+2 [~5]
Jab, Elbow, Uppercut [Tag]: 2,1,2 [~5]
Bear Backfist *Heihachi deve estar no time*: ←+2
Megaton Claw: ←↙↓↘+2
Uppercut Rush 1: ↘#+2,1,2,1
Uppercut Rush 2: ↘#+1,2,1,2
Uppercut Rush 3: AG,↘#+2,1,2
Short Bear Rush: AG,↘+2,(↓ ou ↘ ou →)+1
Bear Rush: AG,↘#,1,2,(↓ ou ↘ ou →)+1
Salmon Hunter: ←→+2+3
Jumping Boot: ↗+4
Hip Press: ↗+3+4
Sit Down: ↓+3+4
Roll Forward ou Backward: → ou ←
Bloody ClaLE: (1,2,1,2) ou (2,1,2,1)
Spring Hammerpunch: VC/PO ↓+1+2
Bloody ClaLE: (1,2,1,2) ou (2,1,2,1)
Knockdown Highkick: CA 4
Forward Dancing Bear: ↓+4
Backwards Dancing Bear: 1+3+4
Prowling Bear Stance: 3+4
Terrible Ghastly Fart: ←←+2+3+4
Terrible Claw: ←+1+2
Rolling Bear: →↘↓↙←↖↑↗
Prowling Bear Stance: 3+4
Crawl Forwards ou Backwards: → ou ←
Low Hunting Claw, Prowling Bear Stance: 1
Low Hunting Claw, Bear Scratch: 1,2
Bear Scratch: 2
Paw Lift [Tag]: 1+2 [~5]
Chew Toy Throw {1+2}: →+1+2
Bear Tackle: 3+4

JULIA CHANG

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Death Valley Bomb {1}: pela frente, 1+3
Fisherman Suplex {2}: 2+4
Front Suplex {1}: ↓↘+1+3
Arm Whip [Tag Lariat *Michelle deve estar no time*] {2}: ↓+2 [~5]
Cross Arm Suplex {1+2}: AG,↙↓↙,1+2
Armlock Suplex {2}: ↘+1+2
[Sidestep] Mad Axes {1+2}: ↓↙← [~↑ ou ↓],→+2
Running Bulldog {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Spinning Frankensteiner {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Spinning Air Neckbreaker: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

Catapult Combo [Tag]: (1~1,1) ou (↘+1,1) [~5]
Punch, Death Push, Sky Uppercut [Tag]: CH 1,2,1 [~5]
Catapult, Low Sweep, Bow Leg: 1~1,4,3
Overhead Chop, Low Sweep, Bow Leg: ↘+1,4,3
Rushing Uppercut: →+1
Lunging Palm Attack: →+1~2
Sky Uppercut [Tag]: →+1+2 [~5]
Dashing Left Elbow, [Skyscraper Kick]: →→+1,[4]
Punch, Death Push, Lowkick ou Highkick: 1~2~3 ou 4
Punch, Death Push, Sky Uppercut: CA 1~2~1
Parting Fist: EL+2
Death Push, Lowkick ou Highkick: ↘+2,3 ou 4
Push, Sky Uppercut [Tag]: ↘+2,1 [~5]
Mountain Crisher: ↘+4>2>(←→+1)
Twin Arrow: 1+2
Slice Uppercut: (LE+2) ou (3~2)
Elbow: 2
Catapult Combo [Tag]: 1,1 [~5]
Club Fist, Low Sweep, Bow Leg: 1,4,3
Sweep, (Highkick ou Fankick ou Uppercut): 4,(N+4) ou (↓+4) ou 1
Skyscraper Kick: LE+4
Jumping Boot: ↗+4
Death Push, Punt Kick, Dash Uppercut [Tag]: (↓+2,3) ou (2+3),1 [~5]
Dashing Punch, Elbow: (C) ou (↓↘)+1>2
Dashing Elbow: AG,↘+2
Low Sweep, Bow Leg: AG,↘+4,3
Punch, Spin Behind: 2~←
Liquid Sweep: ←+3
Heaven Shatter Kick: ←+4
Club Fist, Sweep, Bowleg: 1+4,3
Spinsweep, Highkick ou (Sweep) ou Uppercut: ↓+4,4 ou (↓+4) ou 1
Kick, Spinsweep, Highkick ou (Sweep) ou Uppercut: 4,4,4 ou (↓+4) ou 1
Knockdown Highkick: CH 4
Sidestep Spin: 3+4
Spin, Highkick, Sweepkick, Kighkick ou Lowkick ou Uppercut: 3+4,4,4,4 ou (↓+4) ou 1
Earthquake Stomp: ↗+3+4
Wave Taunt: 2+3+4
Heaven Cannon: →+1+4
Low Cancel: ↓ ou AG+(1+3) ou (2+4)
Tenstring: 211:2:33:3:4:4:1
Tenstring: 211:2:33:2:3:2:1
Tenstring: 211:2:33:2:1:4:3

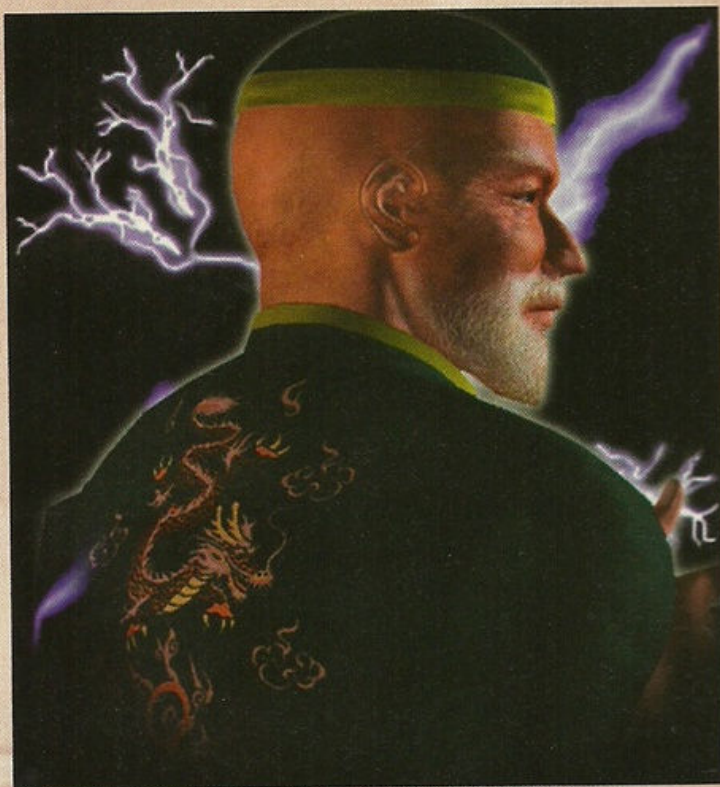
WANG JINREI

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Headlock Toss {1}: pela frente, 1+3
Throwdown Slam {2}: 2+4
Waning Moon [Tag] {1+2}: ↘↘+2+4 [~5]
Whirlwind Toss: ↘+1+3+4
Crushing Dragon {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Golden Mountain [Tag] {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5) [~5]
Reverse Neck Toss: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

G-Clef Clubfist Cannon [Tag]: 1~1,1 [~5]
Clubfist Cannon [Tag]: ↘+1,1 [~5]
Fakeout Cannon: ←←+1
Double Strike: →→+1+2
Bowling Ball Fist: ↘+1+2
Headbutt: 1+2

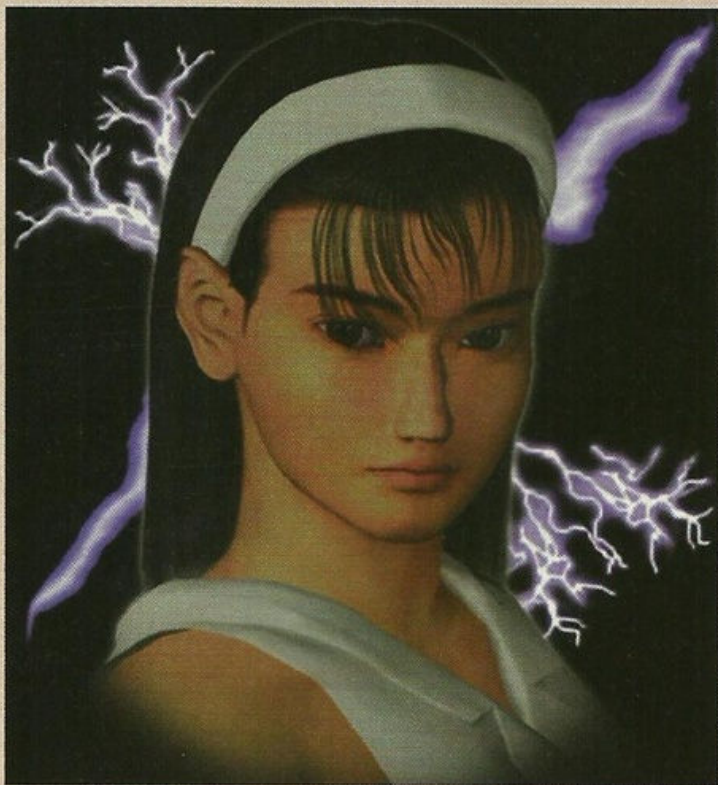
Wang Headbutt: EL+1+2
Deathfist: ↓↘→+2
Death Push, Sky Uppercut: ↘+2,1
Front Strike: →+2
Blue Egg Punch: ←+2
Punch, Spin Behind: (←+2) ou (2~←)
German Suplex Throw: 1+2
Slice Uppercut, Catapult Combo [Tag]: LE+2,1,1 [~5]
False Lift [Tag]: ↙+2 [~5]
Punt Kick: ↘+3
Earthquake Stomp: ↗+3+4
Loleweep, Bowleg: AG,↘+4,3
Midkick, False Lift [Tag]: ↙+4,2 [~5]
Spinsweep, Highkick ou (Sweep) ou Uppercut: ↓+4,4 ou (↓+4) ou 1
Kick, Spinsweep, Highkick ou (Sweep) ou Uppercut: 4,4,4 ou (↓+4) ou 1
Force Kick [Tag]: ←+4 [~5]
Skyscraper Kick: LE+4
Parting Sweep: EL+4
Reversal: ←+(1+3) ou (2+4)
Heaven Cannon [Cancel] ou [Tag]: ←←+1 [~←] ou [~5]
Indigo Punch: ←+1+2
Tenstring: 211:2:33:3:4:4:1

ARMOR KING

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Coconut Crush {1}: pela frente, 1+3
Backfall Suplex {2}: por trás, 2+4
Steiner Screwdriver: ↓↓+1+2
DDT {1+2}: ↙↙+1+2
Tombstone Piledriver {2}: ↘→+2
Jaguar Piledriver {1}: ↓↘→+1
Giant Swing {1}: →←↙↓↘→+1
Shoulderlift [Doomsday *King deve estar no time*] {2}: AG,↘+2+4 [~5]
Choke Sleeper {1+2}: →,N,↓↘+1+2
Full Nelson Suplex {1}: 2+4,1+2,1+2
Waist Lock Sleeper {2}: 3+4,3+4,1+2
Leg Stretch Muffler {2}: 3,4,1+2,3+4
Triple Backmounted Head Punches {1+4}: 1,1,1+2
Reverse Desperate Bomb {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Vertical Reverse DDT {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Reverse DDT: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Mount Position: ↙+1+3

TÉCNICAS ESPECIAIS

Hammer Strike: ↘+1
Level Chop: ←+1
European Uppercut: LE+1
Gtu Punch: ↘+2
Dynamite Uppercut [Tag]: AG,↘+2 [~5]
Flying Cross Chop: →→+1+2
Middle Smash [Tag]: →→+2 [~5]
Side Uppercut: EL+2
Stomach Smash: →→,N+2
Black Smash [Tag]: →,N,↓↘+2 [~5]
Clothesline Rush: →,N,↓↘+1
Jumping Knee: →,N,↓↘+4
Ultimate Tackle: (↓,↙) ou (AG)+1+2
Mounted Punches: 2,1,2,1,2
Elbow Drop: ↓+1+2
Straight Arrow: ←+1+4
Black Shoulder: →+1+4
Knuckle Bomb: (↗ ou →)+1+2
Jump-In Knuckle Bomb: (↑ ou ↗),N+1+2
Elbow Drop: (↖ ou ↑ ou ↗)+2+4
Punch, Uppercut: 2,1
Ducking Jab, Uppercut: ↓+1~(N+2)
Jail Kick: →→+4
Double Shin Kick: ↙+4
Frankensteiner: ↘+3+4
Vitals Strike: CO 3
Back Thrust Kick: ←+3
Delayed Drop Kick: 3+4
Mini Spinning Headboot: 3+4
Drop Kick: C ou (→→)+3+4
Jumping Roundhouse: EL+3+4
Double Knee Drop: (↑ ou ↗)+3+4
Ali Kicks [CA Ali Kicks]: AG ou ↓+3+4,4,4[,4,4]

Jump-In Ali Kicks [CA Ali Kicks]: (↑ ou ↗),N+3+4,4,4[,4,4]
Super Knuckle Bomb: ↗+1+2,↓
Jump Super Knuckle Bomb: (↑ ou ↗),N+1+2,↓
Jump Moon Drop: (↑ ou ↗),N+1+4
Tenstring: 121:1::24:4:4::1:3
Ninestring: →+21:1::24:4:4::1:3

JUN KAZAMA

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Arm Bar {1}: pela frente, 1+3
Serpent Twist {2}: 2+4
Striking Shiho-Nage: ↘+2+3
Whip: ←+1+2 [~5]
Headbutt *Jin, Kazuya ou Heihachi deve estar no time*: ~5
Cloud Taste {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Wind Wheel {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
German Suplex: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

Sparrow Trap: (← ou EL)+1
Sparrow Gut Punch: LE+1
Double Palm: 1+2
Dash Forward: (→+2) ou (↘+1+2)~↙
Dashing Uppercut [Tag]: (→+2) ou (↘+1+2) [~5]
Demon's Paw: →→+2
Rock Shooter [Tag]: ↙+2 [~5]
Sweeping Sparrow: (AG ou ↘ ou ↘)+2
Sparrow Pirouette: 2+3
Diving Arrow: ← ou EL+2
Spinning Net: >1+2
Leg Cutter: 4
Screw Punch: 1
Front Kick: 3
Can-Can Kicks: 4
2 Punches: 1,2
Punch, Lowkick: 1,3
Screw Punch, Midkick: →+1,3
Screw Punch, Can-Can Kicks: →+1,4
Punch, Screw Punch, Frontkick: 1,1,3
Punch, Screw Punch, Can-Can: 1,1,4
Punch, Leg Cutter: 1,4
Lightning Crescent: →+4
Cartwheel Kick: 3+4
Cartwheel Helicopter: AG ou LE+3+4,3+4
Sparrow Flip [Tag]: LE+3 [~5]
Can-Can Kicks: ↓+3+4
Backflip Kick [Tag]: ←+3 [~5]
Dashing Uppercut [Tag]: 2 [~5]
Leg Cutter: 4
Boomerang Stomp: EL+4
Backflip: ↑~↖
Leg Cutter String: (↙+4) ou (3~4)
Cartwheel Kick: 3
White Heron: 1+4
Double Leg Cutter: 4
Cartwheel Kick: 3
White Heron: 1+4
Triple Leg Cutter: 4
Cartwheel Kick: 3
White Heron: 1+4
Front Kick String: ↖+1,3
White Heron: 1+4,2
High Punch: 1
Twin Punch: 2
Screw Punch, Front Kick: 1,3
Screw Punch, Can-Can Kicks: 1,4
White Heron String: 1+4,2
(Lightning Crescent ou Sweep Kick): (4 ou ↓+4)
Punch: 1
Punch, Frontkick: 1,3
Punch, Can-Can Kicks: 1,4
Punch, Sweep Kick[s], Cartwheel Kick: 4,[4],[4],3
Reversal: ←+(1+3) ou (2+4)
Spinning Heel Drop: (→+3)#, ↓ou ← para cancelar
Tenstring: (LE)+2:1:1:1::2:1::4:3::3+4
Tenstring: (LE)+2:1:1:1::2::1+4::1:3+4
Fourstring: (LE)+2:1:1:3

PROTOTYPE JACK

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Punishment Drop {1}: pela frente, 2+4

Body Smash {1+2}: ↙+2+3
ToCado [Tag] {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5) [~5]
Spankdown {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Reverse Lift Slam: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

Hammer Combo: 1,1,1
Punch, Elbow, Uppercut [Tag]: 2,1,2 [~5]
Hammer Knuckle, Double Uppercut: 1+2,1+2
Machine Layout: →+1
Tile Splitter, Deathfist: ↓+1,2
Drill Uppercut [Tag]: EL+1 [~5]
Drill Layout: EL+2
Double Uppercut, Hammer Knuckle: LE+1+2,1+2
Scissors: →+1+2
Short Hammer Rush: AG,↘+2,(↓ ou ↘ ou →)+1
Hammer Rush: AG,↘#+2,1,2
Wild Swing, Backfist: AG,↘+1,2,1,1
Hammer Rush #2: AG,↘#,1,2,(↓ ou ↘ ou →)+1
Low Piston Punches, Megaton Punch: ↙+1,1,1,2
Low Hammer Rush: AG+1,1,1,2,(↓ ou ↘ ou →)+1
Uppercut Rush: ↘#+2,1,2,1
Uppercut Rush #2: ↘#+1,2,1,2
Megaton Uppercut [Tag]: ←↙↓↘+1 [~5]
Cemaho Chop: →→+2
Hip Press: ↗+3+4
Heel Press: 1+3
Digital Hans Headslide: →+3+4
Sit Down: AG ou ↓+3+4
Hop Forward, Hip Press: ~3+4
Roll Back ou Forward: ← ou →
Sitting Punches: (1,2,1,2) ou (2,1,2,1)
Clock Up: ←+1+2
Dark Greeting: →+4~1
Dive Bomber, [2nd & 3rd Thrusts]: 3+4,[3+4],[3+4]
Gigaton Startup: ←↙↓↘→
Gigaton Punch: ←↙↓↘→↗↑↖ [x5],1
Gigaton Stomp: ↑#
Tenstring: ↓+2:1:1:1::2:1::21::1+2:1+2

ANNA WILLIAMS

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Arm TuC {1}: pela frente, 1+3
Lifting Toss {2}: 2+4
Overhead Neck Throw [Tag] {1+2}: ↗+1+2 [~5]
Embracing Elbow Strike {1+2}: ↘↘+1
Palm Grab{1}: ↓↘→+1+2
Rear Chickenwing Lock *Nina deve estar no time*: ~5
Reaping Arm Bar {1+2}: 3,4,3,1+2
Standing Reverse Arm Lock {1}: 1,3,2,1
Falling Reverse Arm Lock {2}: 2,1,3,4,1+2
Rear Gatelatch Falconwing Squeeze {1+2}: 3,1,4,1+2,1+2
Gatelatch Throw {1}: 2,3,1+2,3+4,1+2
Arm Sprain, Standing Cross Lock {2}: 1+3,4,1+2
Inverted Crucifix {1+2}: 4,3,4,3+4,1+2
Arm Break, Rear Cross Lock {1}: 1+2,4,3,1+2,1+2,1+2
Embracing Throat Strike {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Snake Necksnap {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Jumping Overhead Three Limb Break: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

Cross Cut Saw: ←+1,1,1
Highpunch, Lowkick: 1,4
Three Punches, Lowkick: 1 ou (LE+1) ou (↘+1),2,1,↓+4
Three Punches, Highkick, Backhand: 1 ou (↘+1),2,1,4,2
Sidestep Cancel: ↑ ou ↓
Midkick ou Lowkick ou Bonecutter: 3 ou 4 ou (↗+3)
Midpunch, Frontkick: (↓+1~N+4) ou (AG ou ↓+2,4)
Double Palm: LE ou →+1+2
Cat Thrust: AG,→+1
Spinning Slap, Uppercut: EL+1+2
Punch, Doublepalm: 2,→+1+2
2 Punches, Lowkick: 2,1,4
Bitchslaps: ←+2,2
Lifting Uppercut: ↘+2
Scarlet Rain: ↙+1
Agabeito Arrow [Tag]: ↓↘→+1 [~5]
Palm Uppercut: LE ou ↓↘→+2
Thrust, Snapkick: ↗+1>3
Leg Blade: EL+2
Slice Shot: EL+3
Spinning Layout Slap: →→+2
Cold Blade: AG,↘+2
Right Hand Stab: AG,→+2
Highpunch, Highkick ou Lowkick ou Roundhouse: 2,3 ou (↓+3) ou 4
2 Highkicks: 3,4
Groundstomp: ↓+3+4
Lowkick, (Lowkick) ou Highkick ou Uppercut [Tag]: ↓+3,(↓+4) ou 4 ou 2 [~5]
Sidekick, Punch, Kick, Backhand: ↘+3,1,4,2
Sidestep Cancel: ↑ ou ↓
Midkick ou Lowkick ou Bone Cutter: 3 ou 4 ou (↗+3)
Sidekick, Punches, Lowkick: ↘+3,2,1,4

Sidekick, Punch, Highkick ou Lowkick ou Roundhouse: ↘+3,2,3 ou (↓+3) ou 4
Sidekick[s], Highkick, 2 Punches: ↘+3,[3,3],4 ou (1,2)
Bonecutter: (↗+3) ou (→→→+3)
Wine Opener: ↘+4
Highkick, Lowkick: 4,3
Catstance: ←+4
Thrust Kick: >4
Knockdown Highkick: →+4
Low Flipkick [Tag]: AG,(↑ ou ↗ ou ↖)+4 [~5]
Low Flipkick [Tag]: ↖ ou ↑ ou ↗+4 [~5]
High Flipkick: AG,(↑ ↗ ou ↖)+4
Knockdown Highkick: CH 4
Jumpkick: ↗+4
Lowkick, Highkick ou (Sidestep Cancel): 3,4 ou (↓ ou ↑+4)
Kneeling Flipkick: →→+4
Lowkick ou Midkick, Spinchop, [Sidestep Cancel]: (AG+4) ou (↓+4),N+1,[↑ ou ↓]
Lowkick ou Midkick, Offensive Push: (AG+4) ou (↓+4)N+1~2
Backflip: (↑~↖) ou (↖+3+4)
Attack Reversal: ←+(1+3) ou (2+4)
Bloody Scissors: ↓+1+2
Hunting Swan: ↙+1+2, ↑↑ para cancelar
Tenstring: 1 ou (LE+1) ou (↘+1) 212:3:3:2::1:2:4

ANGEL / DEVIL

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Bitch Kicks {1}: pela frente, 1+3
Hip Toss {2}: 2+4
Steel Pedal Smash {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Skull Smash {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Reverse Neck Throw: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

Shining Fists: 1,1>2
Punch[es], Backfist: [1],2>2
Twin Pistons [Tag]: ↘+1,2 [~5]
Thunder Godfist, [Sidekick, Hellsweep]: →,N,↓↘+1,[3 ou 4]
Thunder Godfist, Heaven Denied: →,N,↓↘+1,↗
Wind Godfist [Tag]: →,N,↓↘+2 [~5]
Devil Fist: →→+2
Devil Twister [Tag]: SS+2 [~5]
Flipstomp: 4~3
Split Axe Kick: →→+3
Axe Kicks: LE ou (→,N,↓↘)+4,4
Hell Sweeps: →,N,↓,↘+4,4
Axe Kick: →+4
Jumping Kick, Hellsweep: ↑ ou ↗+4,4
Corpse Splitter: (↑ ou ↗ ou ↖)+2+4
Ground Laser: 1+2
Diagonal Air Laser: ↑+1+2
Flying Laser: 3+4
Flyaround Back Laser: 3+4,3+4
Tenstring: →→,N+2122:3:4:4::1::2:1

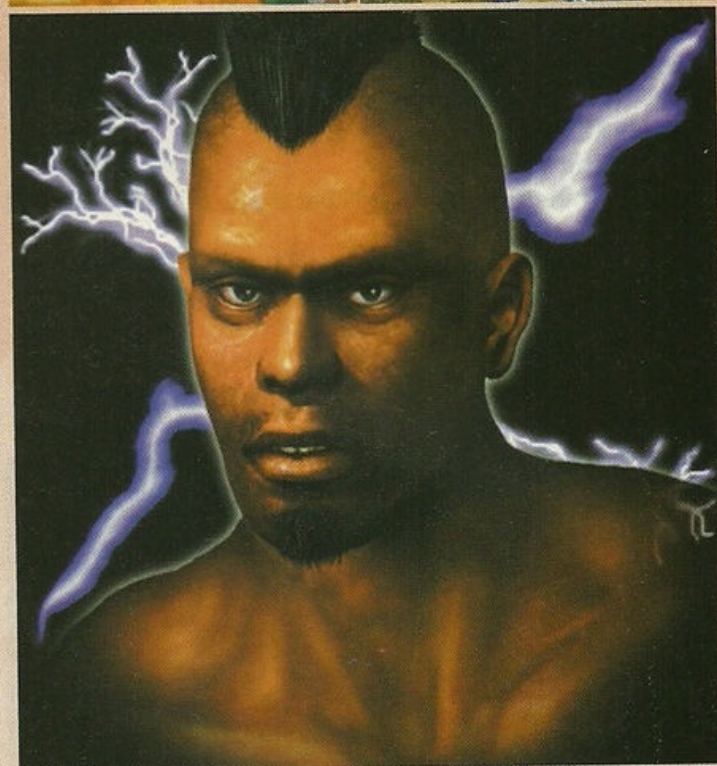
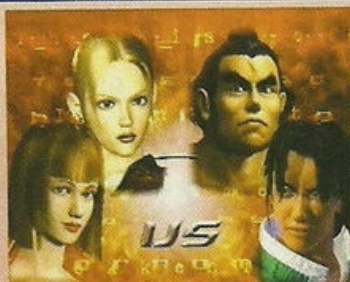
GUN JACK-2

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Press [Tag Backbreaker *GunJack deve estar no time*] {2}: pela frente, 2+4 [~5]
Backbreaker {2}: ↓↙←+2
Pyramid Driver {1}: ↓↘→+1
Piledriver {1+2}: ↙→+1+2
Catapult {2}: ↘+2+4
Modified Catapult {2}: ↘↘+1
Spine Cracker {1}: pela esquerda, (2+4) ou (2+5)

Swirl Torpedo {2}: pela direita, (2+4) ou (2+5)
Death Shot [Tag]: por trás, (2+4) ou (2+5) [~5]

TÉCNICAS ESPECIAIS

Hammer Combo: 1,1,1
Punch, Elbow, Uppercut: 2,1,2
Hammer Knuckle, Double Uppercut: 1+2>1+2
Spinning Uppercut [Tag]: EL+1 [~5]
Spinning Layout: EL+1+2
Violent Uppercut [Tag]: LE+1 [~5]
Double Uppercut, Hammer Knuckle: LE+1+2>1+2
Scissors, (Low Scissors ou Megaton Punch): →+1+2,(1+2) ou (↘+2)
Low Scissors: AG+1+2
Short Hammer Rush: AG,↘+2,(↓ ou ↘ ou →)+1
Hammer Rush: AG,↘#+2,1,2
Wild Swing, Backfist: AG,↘+1,2,1,1
Hammer Rush #2: AG,↘#,1,2,(↓ ou ↘ ou →)+1
Low Hammer Rush: AG+1,1,1,2,(↓ ou ↘ ou →)+1
Low Punch, Megaton Punch: AG+1~2
Uppercut Rush: ↘#+2,1,2,1
Uppercut Rush #2: ↘#+1,2,1,2
Atomic Hook: →→+2
Bravo Knuckle [Tag]: ↓+1+2 [~5]
Machine Gun Punches, Megaton Punch: ↙+1,1,1,[1,1],2
Low Cossack Kicks: ↙#+3,4,3,4,3,4
Hip Press: ↗+3+4
Heel Press: 1+3
Face Bash: 1+2
Megaton Sweep ou Megaton Punch: ↓↙↓↘+1 ou 2
Windup: ↓↘→ ou (←←+1)
Megaton Punch ou Megaton Sweep: 1 ou (↘+1)
Rushing Shoulder: →+3+4
Granite Stomp: →→+3
Standing Jack Boot: 4
Digital Hans Headslide: C 3+4
Sit Down: ↓+3+4
Hop Forward, Hip Press: ~3+4
Quick Hop Up: ~↗
Roll Back ou Forward: ← ou →
Sitting Punches: (1,2,1,2) ou (2,1,2,1)
Wind Up: (←←+1) ou (↓↘→)
Gigaton Punch: ←↙↓↘→↗↑↖ [x5],1
Tenstring: ↓+2:1:1:1::2:1::21::1+2:1+2
Tenstring: ↓+2:1:1:1::2:1::21::↓+1+2:1+2
Tenstring: ↗+11:4::3::4::1::2::1:1+2:1+2
Tenstring: ↗+11:4::3::4::1::2::1:↓+1+2:1+2

BRUCE IRVIN

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Knee Bash {1}: pela frente, 1+3
Rib Crusher {2}: 2+4
Embracing Knee {1+2}: →,N,↓↘+1+2+4
Tumbleweed: 1+2,1+2,1+2
Left Knee Strike {2}: (3 ou 4),1+2+3
Turning Knee: 1,3,1+2+4
Rising Knee: 2,4,1,1+2+3
Head Breaker {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Face Breaker {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Reverse Neck Toss: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

1-2 Punches: 1,2
Midhick ou Highkick ou Frontkick: 3 ou 4 ou (→+4)
[Punch,] Punch, Sweepkick, Highkick: [1],2,↓+4,3
Overhead Bomb: 1+2
Spinning Slice Elbow: →+1+2
Triple Elbows: →+1,2,1
Tocado Uppercut: AG,↘↓↘+1
SoutheC Cross: 1,4,3
Nightmare Elbow: EL+1
Nightmare Back Knuckle: ←+1
Face Buster [Tag]: ↘+2 [~5]

Double Face Buster [Tag]: ↘+1,2 [~5]
Short Stepping Uppercut: ↘+1+2
Nightmare March Punch: →→+2
Slice Kick: →→+3
Thai Shinkick: ↓+3 ou 4
Frontkick,Spinkick ou Right Punch: ←+3,4 ou 2
Gatling Combo [Tag]: 3,2,1 [~5]
Lowkick: 4
Dual Spinkicks: 3,3
Handspring Backflip, Bazooka Leg: ←←,N+3+4,4
Cyclone Edge, Tornado Uppercut: ↘+3,1
Rave Kick, High Sidekick: ↓+3+4,3
Step-In Midkick: ↘+3+4
Triple Blind Kicks: →+4,3,4
Double Knee Rush, Lunge Knee ou (Lowkick): ←+4,3,4 ou (↓+4)
Rising Knee [Tag]: ←→+4 [~5]
Nighmate Low Heel Kick: ←←+4
Bazooka Leg: →→+4
Sway Highkick: ↙+4
Bull Kick,Left Hook ou Double Bull: EL+4,1 ou 4
Sidewinder: ←+2+3

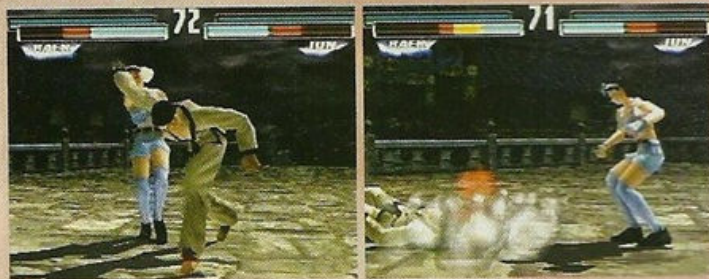
GUN JACK

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Body Slam {1}: pela frente, 1+3
Press [Backbreaker *Jack-2 deve estar no time*] {2}: 2+4 [~5]
Punishment Drop {1}: ↗+1+2
Gigaton Punishment {←}: ↓↘+2
Backbreaker {2}: ↓↙←+2
Pyramid Driver {1}: ↓↘→+1
Piledriver {1+2}: ↙→+1+2
Face In The Dirt {2}: ↙+2+3
Jaw Breaker {2}: →→+2+3
Catapult {2}: ←+2+4
Modified Catapult {2}: ↘↘+2+4
Gun Bomb {1 ou 2}: ↓+(1+3) ou (2+4)
Hanging Next Throw [Tag] {1}: pela esquerda, 1+3 ou 2+4 [~5]
Flipping Choke Slam {2}: pela direita, 1+3 ou 2+4
Spinal Crush: por trás, 1+3
Death Shot: (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

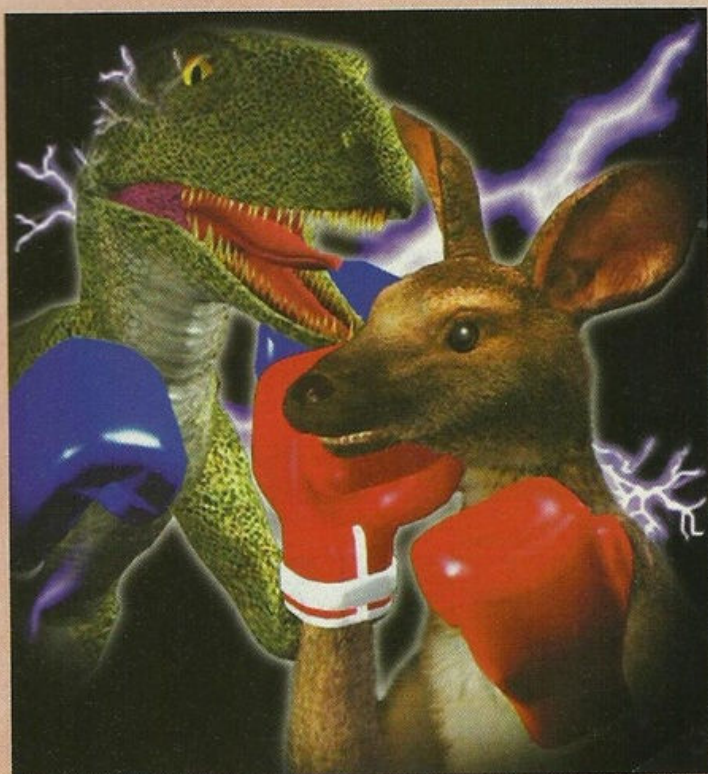
Hammer Combo: 1,1,1
Punch, Elbow, Uppercut: 2,1,2
Hammer Knuckle, Double Uppercut: 1+2,1+2
Violent Uppercut [Tag]: LE+1 [~5]
Double Uppercut, Hammer Knuckle: LE+1+2,1+2
Scissors, (Low Scissors ou Megaton Punch): →+1+2,(1+2) ou (↘+2)
Low Palm Lift: AG+1+2
Low Scissors: AG,↘+1+2
Short Hammer Rush: AG,↘+2,(↓ ou ↘ ou →)+1
Hammer Rush: AG,↘#+2,1,2
Wild Swing, Backfist: AG,↘+1,2,1,1
Hammer Rush #2: AG,↘#,1,2,(↓ ou ↘ ou →)+1
Low Piston Punches, Megaton Punch: AG,↙+1,1,1,2
Low Hammer Rush: AG+1,1,1,2,(↓ ou ↘ ou →)+1
Low Punch, Megaton Punch: AG+1~2
Uppercut Rush: ↘#+2,1,2,1
Uppercut Rush #2: ↘#+1,2,1,2
Bravo Knuckle [Tag]: ↓+1+2 [~5]
Bravo Knuckle Tag *Bryan deve estar no time*: ↓+1+2~5
Gutpunch, Slam: 2
Small Blaster: ←+2
Machine Gun Blaster: ←+1+2
Megaton Breaker: EL+2
Megaton Sweep ou Megaton Punch: ←↙↓↘+1 ou 2
Low Ankle Swipe: ↘+2+3
Ganryu Stomp: ↓+4
Knockdown Highkick: CA 4
Machine Gun Punches, Megaton Punch: ↙+1,1,1,[1,1],2
Low Cossack Kicks: ↘#+3,4,3,4,3,4
Hip Press: ↗+3+4
Heel Press: ↗+1+3
Face Bash: 1+2
Megaton Uppercut: ↓↘→~↘+1
Digital Hans Head Slide: →+3+4
Sit Down: ↓+3+4
Hop Forward, Hip Press: ~3+4
Roll Back ou Forward: ← ou →

Sitting Punches: (1,2,1,2) ou (2,1,2,1)
Dark Greeting: →+4~1
Dive Bomber, [2nd & 3rd Thrusts]: 3+4,[3+4],[3+4]
Gigaton Punch: ←↙↓↘→↗↑↖ [x5],1
Tenstring: ↓+2:1:1:1::2:1::21::1+2:1+2
Tenstring: ↓+2:1:1:1::2:1::21::↓+1+2:1+2
Tenstring: ↗+11:4::3::4::1::2::1:1+2:1+2
Tenstring: ↗+11:4::3::4::1::2::1:↓+1+2:1+2

JIN KAZAMA

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Bitch Kicks {1}: pela frente, 1+3
Arm Break Shoulder Toss {2}: 2+4
Wrist Takedown {1}: ↓↙←+1+3
Stonehead [Armbar Tag *Jun deve estar no time*] {1+2}: →→+1+2 [~5]
Striking Shiho-Nage {2}: ↘+2+3
Shoulder Flip {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Arm Break, Shoulder Toss {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Spinning Arm Breaker: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
[Mounted Punches], Armbar: para agarrar, [1,2,1] ou [2,1,2], 1+2

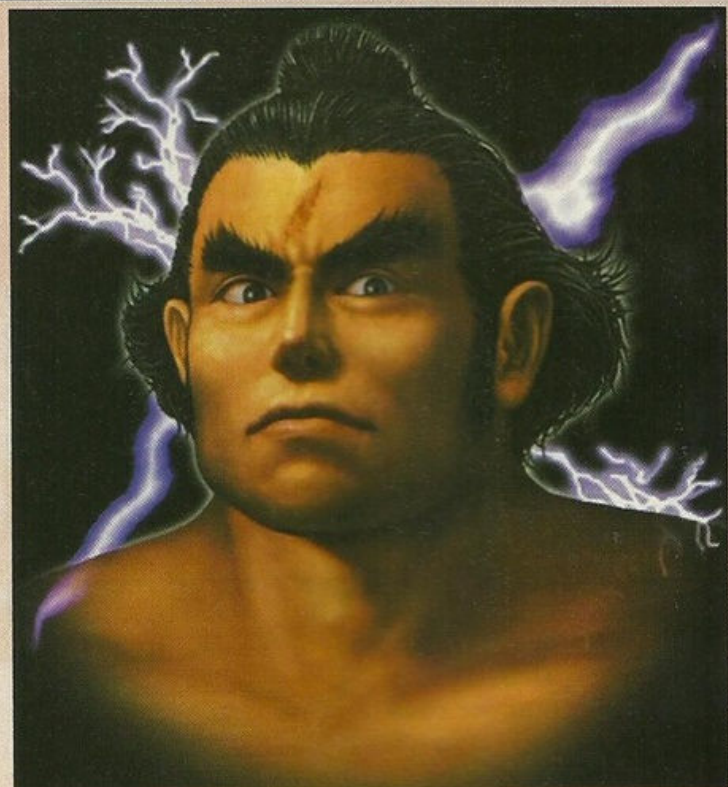
TÉCNICAS ESPECIAIS

Shining Fists: 1,1>2
Punch[es], Backfist: [1],2>2
1-2 Jab, Knee: 1,2,4
1-2 Punches, White Heron: 1,2,4~1+4,2,4 ou (↓+4)
Parting Wave, [Crouchdash]: ←+1, [↘]
Corpse Thrust: ↙+1
Backhand, Leftkick: ←+2,3
Punch, Backfist: 2,2
Can-Can Kicks: ↓+3+4
Ultimate Tackle: ↓ ou AG+1+2
Hell Sweep, Roundhouse: →,N,↓↘+4,4
Tooth Fairy [Tag]: EL+2 [~5]
Gut Punch: ←→+2,
Elbow, Demon Paw ou Uppercut [Tag]: 1>2 ou ↓+2 [~5]
Thunder Godfist, [Sidekick, Hellsweep]: →,N,↓↘+1,[3 ou 4]
Wind Godfist [Tag]: →,N,↓↘+2 [~5]
Electric Wind Godfist [Tag]: →,N,↓~↘+2 [~5]
Arching Roundhouse: →,N,4
Twin Pistons [Tag]: LE+1,2 [~5]
Rising Uppercut [Tag]: LE+2 [~5]
White Heron Combo: 1+4,2,(4 ou ↓+4)
Demon Paw: →→+2
Axe Kick: →→+3
Jumpkick: →→→+3
Demon Steel Pedal: ←+4
Jumping Kick, 2 Hell Sweeps, Roundhouse: ↑ ou ↗+4,4,4,4
Corpse Splitter: (↑ ou ↗ ou ↖)+2+4
Axe Kicks: ↘ ou LE+4,4
Flipstomp: 4~3
Overhead Smash, Knee: →+2>4
Low Shot, Overhead Smash: ↘+1,2
Screw Kick: →+3
Quick Knee: →+4
1-2 Jab, Axe Kick, Axe Kick ou Front Kick: 1,2,3,4 ou (→+4)
Electric Guard: ←+1+2
Devil Possession *Heihachi deve estar no time*: ←+1+2,2~2~3
Mid/High Attack Reversal: ←+(1+3) ou (2+4)
Lightning Godfist: ←+1+4
Lightning Hell Godfist: ←+1+4
Devil Thunder Godfist: →,N,↓↘+1
Devil Mid Wind Godfist [Tag]: →,N,↓↘+2 [~5]
Hell Sweep: →,N,↓↘+4
Axe Kicks: 4,4
Demon Gutpunch: 1+2
Demon 7-String: 1,2,2,3,2,4,3
Tenstring: →→,N+2122:3:4:4::1::2:1
Tenstring: →→,N+2122:3:4:4::3::2:1
Ninestring: →→+N+2144:2:4:3::2:1
Tenstring: 324:3:1+4:2::2:1:2
Ninestring: 324:3:1+4:2:1::3 ou 4
Elevenstring: ←+24::4:4:4:2:1+4::2:1:3 ou 4
Elevenstring: ←+24::4:4:4:2:1+4::2:3+4
Fivestring: ←+24:2:1:2 ou (↓+2)

ALEX / ROGER

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Animal Stonehead {1}: pela frente, 1+3
Power Bomb {2}: 2+4
DDT {1+2}: ↙↙+1+2
Tombstone Piledriver {2}: ↙→+1+2
Giant Swing: →←↙↓↘→+1
Animal Âriver: ←↙↓↘→+1
Swinging DDT {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Running Bulldog {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Reverse Neck Toss: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5

TÉCNICAS ESPECIAIS

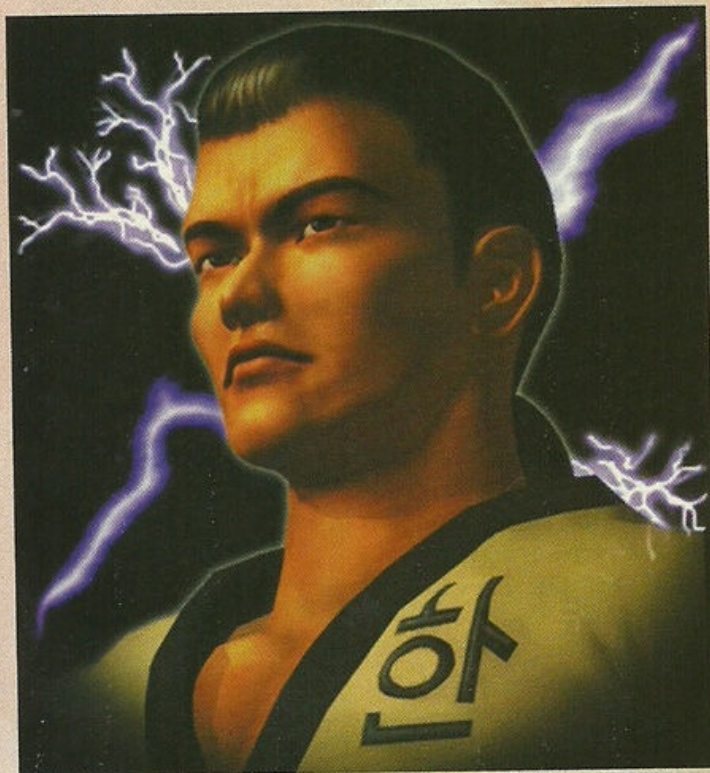
Double Punch, Uppercut: 1,2,1
Elbow Sting: ↘+1
Animal Megaton Punch: →→,N+1
Animal Godfist: →,N,↓↙+1
Animal Smash: (→,N,↓,↘+1+2) ou (AG+1+2)
Low Jab, Uppercut: ↓+1~N+2
Windmill Punch: →,N+1
Animal Rush, Wind-up Punch: →,→+1,2,1,2,1
Flying Cross Chop: →,→+1+2
Knuckle Bomb: → ou ↗+1+2
Animal Headbutt: ↙+1+2
Jab, Uppercut: 2,1
Elbow Gutpunch: ↘+2
Smash Uppercut [Tag]: →→+2 [~5]
Stomach Smash: →→,N+2
Crouching Uppercut [Tag]: AG,↘+2 [~5]
Elbow Drop: ↗+2+4
Tail Cutter: ↙+3
Double Knee Drop: ↗+3+4
Delayed Dropkick: 3+4
Dropkick: →→+3+4
Satellite Dropkick: C ou (→→→)+3+4
Frankensteiner [Tag]: ↘+3+4 [~5]
Ali Kick, [Ali Kicks], Roll Back: ↓+3+4,[4,4],←
CH Ali Kick, [Ali Kicks], Roll Back: CA ↓+3+4,[4,4,4,4],←
Lunge Animal Kick, [Kick Rush], Roll Back: ←+3+4,[3,4],[3,4],←
Jumping Aanimal Sweep: ↑+3+4
Jail Kick: →→+4
Animal Sweep: EL+4
Animal Kick, [Side Roll]: ↙+4,[1]
[Kick Rush], Roll Back: [3,4],[3,4],←
Animal Gigaton Punch: ←+1

GANRYU

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Body Drop: pela frente, 1+3
Hip Toss: 2+4
Lifting Toss: →+2+4
Jizo Hug: →→+2+3
Upper Stream [Tag] {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5) [~5]
Crotch Slam [Tag] {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5) [~5]
Upside-Down Drop: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Pedal Press: ↓+1+2

TÉCNICAS ESPECIAIS

Falling Hammer: EL+1
Quick Sumo Rush: →+1+2
Palm Lift: AG+1+2
Scissors: →# ou (→→)+1+2
Megaton Palm: ←↙↓↘+2
Megaton Float [Tag]: ←↙↓↘+1 [~5]
Jab, Elbow: →# ou (→→)+2,1
Hammer, Double Uppercut: 1+2,1+2
Stunning Push: EL ou ↓+1+2
Double Uppercut, Hammer: LE+1+2,1+2
Cross Cut Saw: 1,1,1
Nodowa Mid Combo: AG,↘+2,1,2
Nodowa Mid Combo: ↓↘+1,2,1
Sumo Rush: AG+1,1,1,2,(↓ ou ↘ ou →)+1
Wild Swing, Backfist: AG,↘+1,2,1,1
Lifting Palm: ←+2
Kabuki Low Palm: ↓+2,2,2,2...
Devil Thrusts: →+1,2,1,2,1,2,1,2
Devil Thrusts: 2,1,2,1,2,1,2,1

Uppercut, Devil Thrusts: ↘+2,1,1,1,2,1,2,1,2
Thunder Palm: ↘+2+3
Low Leg Swipw: ↘+3
Thigh Quake: ↓+4
Sumo Dive: C →→+3+4
Hip Press, Roll Back: ↗+3+4
Sit Down: 3+4
Megaton Palm: 1
Low Hitting Swipe: 2
Split: ~↓
Sidestep: ↑ ou ↓
(Roll Backward ou Roll Forward): (← ou →)
Spring Hammer Punch: VC/PO ↓+1+2
High/mid Punch Reversal, Rushing Back Grab: ←+(1+3) ou (2+4), 1+2
Giant Tackle: ←+1+2
Stunning Uppercut: ~2T

OGRE-1

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Gorilla Press {1}: pela frente, 1+3
Bear Hug {2}: 2+4
Waning Moon: ↘↘+2+4
Multislam {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Big Drop {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Telekinetic Slam: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

Shining Fists: 1,1>2
[Jab,] Punch, Backfist: [1,]2,2
Double Facebreaker: ↘+1,2
[Little Hop,] Jumping Knuckle Bomb: ↗[N]+1+2
Bowling Ball: →→+1+2

Dark Shoulder: →+1+4
Palm Strike: →+2+3
Kazuya Gutpunch: LE+2
Cat Thrust ou Right Hand Stab: AG,→+1 ou 2
Cold Blade: AG,↘+2
Backflip, Tooth Fairy [Tag]: ↖+3,2 [~5]
Hunting Hawk: ↗+3,4,3
Snake Catapult [Tag]: AG+3,3,N+3 [~5]
Snake Creep: AG+3,3,↓+3
Azteca Shoot: EL+4
Right Axekick: →+4
Jumping Boot: ↗+4
Left Axekick: →→+3
Bazooka Leg: →→+4
Baek Heel: →→,N+4
Chaolan Dragonslide: →→,N+3+4
Dropkick: →→+3+4
Flipstomp: 4~3
Infinite Kicks: LE+3,3,↓+3,3,...
Axe Kicks: LE+4,4
Shinkick, Highkick: ↓+4,4
Blazing Kick [Tag]: ↓,↙+4 [~5]
God Reversal: ←+1+2
Bloody Scissors: ↙+1+2
Arm Choke: →→+2
Sidewinder: ←+2+3
Indigo Punch: ←←+1+2
[Little Hop,] Super Knuckle Bomb: ↗[N]+1+2~↓
Kunai Murder: ←+2
Kunai Advance: →→,N+2

OGRE-2 (TRUE OGRE)

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Gorilla Press {1}: pela frente, 1+3
Bear Hug {2}: 2+4
Waning Moon: ↘↘+2+4
Multi-Slam {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Big Drop {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Chew Toy: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

Shining Fists: 1,1>2
[Jab,] Punch, Backfist: [1],2,2
Horn Uppercut: ↘+1+2
[Little Hop,] Jumping Knuckle Bomb: ↗[N]+1+2
Bowling Ball: →→+1+2
Dark Shoulder: →+1+4
Horn Gore: ↘+1+2
Palm Strike: →+2+3
Extended Gutpunch: LE+2
Cat Thrust ou Right Hand Stab: AG,→+1 ou 2
Cold Blade: AG,↘+2
Infinite Kicks: LE+3,3,↓+3,3,...
Snake Creep: AG+3,3,↓+3
Snake Shoot [Tag]: AG+3,3,N+3 [~5]
Backflip, Tooth Fairy [Tag]: ↖+3,2 [~5]
Low Tail Attack: ↓+3+4
Mid Tail Attacks: ↘+3+4,3+4
Hunting Hawk: ↗+3,4,3
Right Axekick: →+4
Jumping Boot: ↗+4
Left Axekick: →→+3
Dropkick: →→+3+4
Chaolan Dragonslide: →→,N+3+4
Bazooka Leg: →→+4
Baek Heel: →→,N+4
Axe Kicks: LE+4,4
Azteca Shoot: EL+4
Shinkick, Highkick: ↓+4,4
Blazing Kick [Tag]: ↓,↙+4 [~5]
Flipstomp: 4~3
Evil Wheel: ↑+3+4
Mid Punch Cancel, Face Bite Throw : AG,↘
Juggle Escape: 2
Ground Fire: ↓+1+2
Air Fire: 1+2
Snake Squeeze {↑ ou ↓}: →→+2
Owl Swoop: (VC/PO) ou (VC/OO) 3+4
[Little Hop,] Super Knuckle Bomb: ↗[N]+1+2~↓
Bloody Scissors: ↙+1+2
Indigo Punch: ←←+1+2
Kunai Stab: ←+2
Sidewinder: ←+2+3
Kunai Advance: →→,N+2